警察庁調べ'95年末の「8号営業」

ゲーム場の専業化進む

許可営業所数は減少、カジノバーは急増

警察庁・生活環境課は三月末、平成七年版「風俗営業等の状況」を発表した。それによると全国のゲームセンターは八五年以降減少傾向にあるが一店当たりの設置台数は増加しており、大型化・専業店化が進んでいる―としている。

これは十二月末現在の風俗営業などの状況をまとめたもの。九二年までは十月末現在のまとめになっていたので、新形式になってから今回は三回目。「八号営業」関係では「カジノバー」についての記述が増えた。

「風俗環境及び風俗関係事犯の取締り状況」のうち「八号営業」については、「ゲームセンター営業（八号営業）全体では昭和六十年以降減少を続け、平成五年に一旦増加したものの、再び減少傾向にある。営業形態をみると、専業店及び遊技機設置台数が百台を超える店が増加し、ゲームセンターの専業化、大型化する傾向が続いている。

また、カジノバーは依然として増加傾向にあり、この三年間で約七倍に急増している」、「賭博事犯で検挙したカジノバーは前年の約三倍に急増し、このうち、八号許可店が九割を占め、許可営業所での賭博事犯が著しく増加した。最近は、摘発を免れるために換金方法等手口を悪質、巧妙化させているとともに、暴力団が介在して新たな資金源としている実態がみられる」とまとめている。

各論に当たる「(3)ゲームセンター」では次のようになっている。

――「平成七年末現在の八号営業（ゲームセンター）の営業所数は一万八千八百九十三軒で、前年末に比べ五百十三軒（二・六四%）減少している。

専業・兼業別でみると、専業店が七千八百六十九軒で、前年末に比べ百六十五軒（二・一四%）増加し、昭和六十年からの推移をみても平成二年以降増加の傾向を示している。兼業店は一万一千二十四軒で全体の五八・三%を占めているものの、前年末に比べ六百七十八軒（五・七九%）減少し、昭和六十年から比べると半数近くまで減少している状況である。

遊技機の備付け台数は、昭和六十年以降連続して増加し、平成七年末現在では四十八万五千九百三十九台で、前年末に比べ一万四千七百六十六台（三・一三%）増加し、一店舗当たりの備付け台数も昭和六十年の約一・七倍にあたる二五・七台となり、ゲームセンターの専業化と大型化の傾向が進んでいる。

また、平成七年末現在の八号営業のカジノバーの営業所数は三百七十五軒で、前年末に比べ八十七軒（三〇・二%）増加し、平成四年に比べ約七倍と依然として増加傾向を示している（表参照）」

これら警察庁による表記のうち「ゲームセンター」、「カジノバー」などについての説明はとくにない。また「八号営業」の営業所数は風俗営業の許可を得た「許可営業所」についてのみ揚げており、これと区別される許可の要らない「その他の営業所」については追って明らかにされる見込みだ。

「八号営業」関係では遊技機賭博など違法とされる営業所や、その設置台数も含まれていることに注意を払う必要がある。

「第十一表　遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移」は前回省略されたが今回復活した。

第4表　ゲームセンター営業の営業所数の推移

区分	昭60年	平3年	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号(ゲームセンター)	26,217	19,812	19,540	19,766	19,406	18,893	▲ 513	▲2.64
(指数)	(100)	(76)	(75)	(75)	(74)	(72)		
専業店	7,101	5,936	6.609	7,385	7,704	7,869	165	2.14
(指数)	(100)	(84)	(93)	(104)	(108)	(111)		
兼業店	19,116	13,876	12,931	12,381	11,702	11,024	▲ 678	▲5.79
(指数)	(100)	(73)	(68)	(65)	(61)	(58)		

第4—1表　ゲームセンターの遊技機設置台数の推移

区分	昭60年	平3年	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	380,625	361,673	401,693	451,977	471,173	485,939	14,766	3.13
(指数)	(100)	(95)	(106)	(119)	(124)	(128)		
1営業当たりの備付台数	14.5	18.3	20.6	22.9	24.3	25.7	1.4	5.76

第4—2表　ゲームセンターの遊技機設置台数別営業所数の推移

区分	昭60年	平3年	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
総数	26,217	19,812	19,540	19,766	19,406	18,893	▲ 513	▲2.64
10台以下	17,236	12,288	11,377	10,788	10,183	9,452	▲ 731	▲7.18
(指数)	(100)	(71)	(66)	(63)	(59)	(55)		
11台～50台	7,414	5,580	5,811	6,190	6,198	6,233	35	0.56
(指数)	(100)	(75)	(78)	(83)	(84)	(84)		
51台～100台	1,377	1,681	1,972	2,256	2,417	2,494	77	3.19
(指数)	(100)	(122)	(143)	(164)	(176)	(181)		
101台以上	190	263	380	532	608	714	106	17.43
(指数)	(100)	(138)	(200)	(280)	(320)	(376)		

第4—3表　カジノバーの営業所数の推移

区分	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
8号許可営業所数	54	165	288	375	87	30.2
(指数)	(100)	(306)	(533)	(694)		

第11表　遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移　（ ）内は8号営業の許可を受けていた営業所数を内数で示す

区分		平3年	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
検挙	件数	657	396	274	251	290	39	15.5
検挙	人員	3,340	2,461	1,919	1,991	2,814	823	41.3
検挙	営業所	537 (127)	332 (66)	274 (76)	241 (75)	231 (113)	▲ 10	▲ 4.2
押収台数		4,717	3,157	2,503	2,198	1,892	▲ 306	▲13.9
押収賭金(万円)		38,000	22,000	16,000	23,000	39,000	16,000	70.0

▲は減少を示す

第11—1表　カジノバーにおける賭博事犯の検挙状況の推移

区分	平4年	平5年	平6年	平7年	前年対比 増減数	前年対比 率(%)
許可営業所数	54	165	288	375	87	30.2
検挙営業所数	1	6	19	60	41	215.8
うち許可営業所数	0	4	12	54	42	350.0

これについて、「平成七年中の遊技機使用賭博事犯の検挙件数は二百九十件、検挙人員は二千八百十四人、検挙営業所は二百三十一軒で、前年に比べ件数で三十九件（一五・五%）、人員で八百二十三人（四一・三%）それぞれ増加しているが、営業所は十軒（四・二%）減少した。また、検挙に伴い押収した遊技機は千八百九十二台、押収賭金は約三億九千万円となっている（表参照）」とまとめている。

また「カジノバーにおける賭博事犯の状況」では、「平成七年中のカジノバーにおける賭博事犯での検挙営業所数は六十軒で、前年に比べ四十一軒（二一五・八%）増加し、過去最高の検挙となっている。このうち八号営業の許可を受けていた営業所は五十四軒で、前年に比べ四十二軒（三五〇・〇%）増加しており、許可営業所での賭博事犯の増加が著しい（表参照）」とまとめている。いわゆる「カジノバー」はゲームセンターに含まれる点に留意する必要がある。

エキスポランドで

最大の「オロチ」

スイスB&M社製オープン

エキスポランド（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）で三月十五日、インバーテッド・ローラーコースターとしては世界で最大・最長の「オロチ」の営業運転を開始した。スイスのボリガー・アンド・マビラード（B&M）社製で、川鉄商事と泉陽興業を通じて導入され、周辺整備を含め三十五億円投資した。運営は同園直営。

「オロチ」はコース全長千二百㍍、最高部高さ四十三㍍、最大傾斜角四十度、最高速度時速九十㌔のインバーテッド・ローラーコースターで、四人ずつ八列の一編成三十二人で三編成を用意、一回約二分半、利用料八百円で運転する。

ライドはスキーリフトのようなオープン座席で、コース上には日本初の「コブラロール」（ヘアピンコース二回）、「ゼロGロール」（二秒間無重力になる）など計六回の宙返りがあるのが特徴。

同園では七〇年「ダイダラザウルス」以来、「スペースサラマンダー」、「風神雷神II」（九二年）など大型ローラーコースターを導入している。

エキスポランドの「オロチ」

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月16日～31日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

三月二十九日＝「小型コンピュータにおけるマルチカセット方式」、サン電子㈱（愛知）、8―32278、1―44745。「コンピュータ・ゲーム機器またはコンピュータ・ゲーム制御装置」、バング・エレクトロニクス社（香港）、8―32279、2―146050。

特許出願公開

三月十九日＝「テレビゲームオートスコアラー」、船木寛（秋田）、8―71202。「スロットルマシン」、㈱新世商事（新潟）、8―71206。「スロットマシン及びその付加装置」、㈱ニチコム（大阪）、8―71207。「エアクッションゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8―71247。「景品獲得ゲーム機の景品払い出し装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、8―71248。「輪投げ遊戯装置」、㈱トーゴ（東京）、8―71249。「占いゲーム機」、㈱成晃（大阪）、8―71250。「競技選択方式のテレビゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、8―71251。「射撃ゲーム装置におけるビデオ画面とガンの相対位置を検出する方法及び装置」、㈱タイトー（東京）、8―71252。「遊戯用乗物装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8―71253。同、8―71254。同、8―71255。

三月二十六日＝「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、8―80364（請）。「ゲーム機用コントロールパッド」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8―80384。「遊戯用設備」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8―80385。同、8―80386。

登録実用新案

三月二十二日＝「自走ロボットゲーム機」、新日本製鐵㈱（東京）、3022368。「電子式ビンゴゲーム機」、小林邦巌（千葉）、3022220。「ゲーム装置用周辺機器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3022283（評）。

部会・委員会を再編

重点事業に担当委員会

JAMMA第33回理事会でAAG継続決める

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、事務局東京、中山隼雄会長）は三月五日に同会議室で第三十三回理事会を開き、AAGの活動継続など決めた。通産省・産業機械課から藤野達夫課長らも出席した。

入会審査では正会員として、㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）、㈱ケイアンドユウ（K&U、本社東大阪市、林謙二社長）、㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）の入会が承認された。

九六年度重点事業計画案として、事業項目とその担当委員会などの一覧表が示された。これは二月二十九日の企画委員会で検討、二十二項目にまとめたもの。中山会長は「事業を活発にするよう当初決めたが、反省すべき点が多い。一般会員がどう参加できるかなど検討したい」と述べたが、役員でない一般会員の部会や委員会に参加できるよう考慮すべきという意見があった一方、地方からの参加者に交通費を支給するべきとの意見があり、さらに検討することになった。機関紙「JAMMAニュース」は年四回発行することになった。

また乗物部会が担当するとされる「乗物遊戯機械の最近の動向調査」では、子どもを対象とする機械に範囲を広げてはどうか、という意見があり検討することになった。

米国AAMAの協力で無断コピー対策を進めてきているAAGについて、さらに一年間活動を継続することが承認された。活動費として協会が一千万円、各社負担分五百万円の計一千五百万円を予算化することになった。

部会・委員会の再編と各責任者を決めた。これは一月末から二月中旬にかけ、「文書理事会」の形でアンケート調査した結果、再編原案が賛成多数で承認され、各責任者については理事会で決めることになったもの。理事会は年六回定例で開くことも了承された。

部会・委員会の責任者は次のとおり。国際部会＝辻本憲三氏、AM機部会＝真鍋勝紀氏、コンシューマ部会＝上月景正氏、乗物部会＝矢野徳蔵氏。財務・予算委＝柿原彬人氏、企画委＝杉浦幸昌氏、法務・税制委＝中村紘一氏、倫理委＝金沢義秋氏、知的財産委＝橘正裕氏、技術委＝福田哲夫氏、マーケティング委＝川楠俊太郎氏、AMショー特別委＝中山氏、AMショー実行委＝木村雅三氏。

AMショーは今年九月十二―十四日、幕張メッセで開催することを確認した。ゾーン別展示区分では新たに「関連ゾーン」を設けることにした。いわゆるサミット会合は初日に開くことになり、韓国、台湾のメーカー協会にも案内状を出すことを決めた。なお来年は九月十八―二十一日の四日間、東京ビッグサイトで開催、うち二日間一般に公開することを了承した。

㈶精神・神経科学技術振興財団から、てんかんとTVゲームの関係研究のため研究費助成金を求めてきており、直接の因果関係はないが五十万円寄付することを決めた。

AAMAが九四年九月から採用しているTVゲームのレイティング（暴力や性的表現を含むものなど五段階の注意を示す制度）を日本でも導入するよう求めてきていることについて、家庭用ではすでに実施している、業務用では健全娯楽委員会が独自に対応してきており問題ない――として、AAMAに返事をすることにした。

十一月末に開く香港AMショーについてはまだ出展募集していないが、アンケート調査によると二十六社が二百小間以上に出展するのは確実だ、との見込み説明があった。

中山会長は同展示会について、「初めてのことなのでできるだけ派手にやりたい。リデムプション関係は出品できる」と語り、今後さらに出品できる範囲など調べることにした。なお同協会の定時総会は五月二十三日、箱根プリンスホテルで開くことを了承した。

風営法施行令改正

手数料を値上げ

4月1日施行で3月に公布

風営法施行令の一部改正が三月二十五日に公布された。改正点は①風俗関連営業のうち「四号営業」（アダルトショップ等）で販売、貸し出しする指定物品にCD―ROMソフトを加えた、②風俗営業の許可手数料など手数料を値上げした――の二ヵ所。手数料値上げは四月一日から、CD―ROMアダルトソフトの追加は五月一日から施行する。

手数料に関しては「八号」営業など風俗営業の許可について二万三千円が二万五千二百円に、構造及び設備の変更承認について九千四百円が一万三百円に、また管理者講習の受講について四千三百円が四千九百円にそれぞれ値上った。

家庭用ソフト展の

CSG活動に幕

2月臨時総会で解散を決議

コンシューマ・ソフト・グループ（CSG、竹内倫委員長）は三月三―四日の東京会場を皮切りに大阪、名古屋と三会場で「第十八回CSG新作発表会」を開催したが、東京会場（池袋サンシャインシティ）での最終日に「CSGは発展的に解散し、新作展は今回で終了する」と発表した。

CSGでは二月十九日、東京・霞が関の東海大学校友会館で臨時総会を開き、委任十九社を含む全会員の出席により解散決議案を説明、異議なく全会一致で承認、残務処理を事務局に一任した。

これは昨年十一月発足したコンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）の事業の中に、CSGと同様の展示会開催が含まれていることが大きな理由としており、記者発表会で竹内運営委員長は、「CESAの展示会の趣旨がCSGと同じであることから、発展的に解散し会員は個々にCESA活動をサポートしていこうということになった。発足後九年間、計十八回の新作展を行なってきたCSGの活動はこれで終了する。正式な解散は四月中旬になる見込み」と語った。

最後となった十八回新作展は、大阪会場は十一日にATCホールで、名古屋会場は十七―十八日に国際会議場で順次開かれ、出展五十九社が計二百二十タイトルのソフトを展示。東京と大阪会場にはそれぞれ、過去最多となる一般ユーザー約九千人を含む一万人以上が来場した。

出品ソフトのハード別ではPS用が最も多く全体の四〇%を占め、続いてSS用が二五%となり、これまで最多を占めてきたSFC用はSS用をわずかだが下回った。

なお三月四日夜、サンシャインプリンスホテルでCSG「さよならパーティー」が開かれ、会員ら約二百五十名が参加。これにはCESAの事務局から神田卓司局長と佐野誠氏、CESA展示会担当の大里幸夫氏（ハドソン専務）が挨拶し、同展示会の説明をした。その中で佐野氏は「CESAはさまざまな問題にグローバルな視点で対処していく。なお八月の展示会出展は入会とセットになっているので、入会は早目に」と要望した。

米国任天堂、台湾の

TSMCと和解

半導体製造での偽造なくす試み

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）と台湾の大手半導体メーカーである台湾集積回路公司（TSMC、本社新竹、ドナルド・ブルックス社長）は三月十九日、カリフォルニア州北部地区担当連邦地裁での訴訟で和解した、と発表した。

和解内容は示されていないが、TSMC社から米国任天堂になんらかの支払いがあったもよう。

TSMC社の大株主は台湾政府、オランダのフィリップス社。同社は台湾最大の半導体メーカー。

米国任天堂は九四年九月、TSMC社とその米国子会社であるTSMC―USA社が、世界各地に出回っている「スーパーNES」（スーパーファミコン）の無断コピー品用に半導体を供給していたとして、偽造半導体チップの製造販売の禁止、損害賠償を求めて民事訴訟を起こしていた（本紙第482号参照）。

今回の和解に関し両社では、訴訟を終らせるとともに、「任天堂の知的所有権を保護するため両者は今後長期的な協力関係を保つことになった」と説明。TSMC社のブルックス社長は、「TSMC社は知的所有権保護のため業界基準を設定することで指導的役割を果す。TSMC社は違法なコピー、海賊行為を非難する立場から、可能な侵害を発見し回避するという社内手順を強化した」と説明した。

米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、「任天堂はTSMCのこの分野での努力を称えるとともに、両者の協力で他社が見習えるような模範を示したい」と語った。

この訴訟は半導体メーカーが製造した半導体チップが無断コピー品に組み込まれ、結果として製品の無断コピー行為を助長することになった場合、その責任は半導体メーカーにまで及ぶかどうかを問うもの。似た訴訟はいくつか提起されたが、判決に至らずいずれも和解した。コピー品用の半導体注文かどうかは、半導体メーカーが必らずチェックする以外解決する道はないと考えられており、TSMC社もこの方向で方針を確立したのではないかと見られている。

CSGさよならパーティーで、上の写真は竹内倫運営委員長、右上はCESA事務局の神田卓司局長、右は佐野誠氏、下は会場のようす

「東京ゲームショー」

新たな家庭用展

CESAが8月22―24日に

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長）は、初の"CESA展"の出展案内を作成、家庭用ソフトメーカーなどに三月上旬配布した。それによると当初の計画が大幅に変更されている。

展示会の名称は「東京ゲームショー」（通称TGS）とし、会期は八月二十二―二十四日、会場は東京・江東区有明の東京国際展示場「東京ビッグサイト」で、三㍍×三㍍を一小間とし計六百五十小間を予定。出展料は一小間四十万円で、申し込みの締め切り日は三月二十九日の一次と四月二十五日の二次に分けられ、小間割り抽選時に一次申し込みを優先する。

入場は出展社に配布される招待券または有料入場券（千円）が必要。なお業者と一般は区別せず三日間とも一般公開となる。延べ入場者数十万人を見込んでいる。

山口県協、通常総会
萩田会長ら再選
組織拡充など事業計画

山口県アミューズメント施設営業者協会（事務局宇部市、萩田雅重会長、会員十四社）は三月二十八日、山口市内の防長青年館で第十一回通常総会を開き、役員改選により萩田会長を再任したほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任四社を含む十三社が出席した。萩田会長が挨拶した後、来ひんとして県警生活安全課の神崎保氏が、風営許可申請や変更手続の確認、営業時間の厳守などについて説明し健全営業の徹底などを要望した。

また県女性青少年課の椎木健二氏は、青少年育成者の連携や健全育成への協力を求めた。

平成七年度（十一期）事業報告案、収支決算報告案、八年度事業計画案、予算案は、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については、青少年健全育成、会員増強と組織拡充、会員相互の親睦などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝萩田雅重氏（宇部観光㈱）、副会長＝広川慎竹氏（㈱ジーナック）、竹本哲夫氏（㈲アミューズメント山口）、池永新助氏（タイトー）

理事＝足立圭氏（ナムコ）、細木能行氏（セガ社）、原尾宏次氏（テクモ）。

監事＝山本徹生氏（宇部娯楽㈱）、西山尚氏（㈱ファミリーランド）。

山口県協総会（上）と「ネオジオワールド」初のイベントのようす

「ネオジオワールド」で
初の催しを開催
ゲーム大会やコスプレショー

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は二月二十五日、同社ミニテーマパーク「ネオジオワールド」（茨城・土浦市）で、ゲーム大会やコスプレ大会などのイベントを開催した。

これは同パーク開園後初のイベントで、約三百人が参加し盛大に行なわれた。

ゲーム大会は、発売前のネオジオソフト「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳・外伝」を使用。この予選に約二百人が参加。うち十六人が決勝へ進出し、二本先取による三回戦で対戦ゲームが繰り広げられた結果、埼玉県在住の沢村隆史さん（二一）が優勝。同社広報課の加賀隆課長から、「ネオジオCD」セットと同パーク優待券が手渡された。ゲーム大会の途中、声優によるトークショーやビンゴ抽選会などが行なわれた。

続いてコスプレ大会が開かれ、九十一人が参加。「龍虎の拳」などネオジオソフトのシリーズごとに参加者がステージに上り、各自が手作りの衣装を着てポーズをとり、会場は盛り上がった。

同パークではこのイベント以降も、たけし軍団やJリーグ選手、声優などによるショーやミニライブを土、日曜祝日に行なっており、ネオジオソフト新作のゲーム大会もその都度実施していく予定。なお同パークの入園者数などは公表していないが、年間目標の百万人を達成できるペースで推移しているそうだ。

松下電器が
「M2」で子会社
ソフト開発、ライセンス業務を

松下電器産業㈱（本社大阪府門真市、森下洋一社長）は四月一日、昨年米国の3DO社から取得した64ビット機「M2システム」のライセンス事業やソフト開発など担当する子会社としてパナソニックワンダーテインメントを設立した、と発表した。

同社によると、今秋にも発売される「M2システム」は超高速高性能のCG技術を特徴としている。新会社は①M2フォーマットのソフトウェア開発、②サードパーティーへのM2ライセンス業務、③M2フォーマットの技術支援、④M2ソフト開発ツールの販売を事業内容とする。

資本金五千万円の全額を松下電器が出資。社長は松下電器のインタラクティブメディア事業部長立花博之氏が兼務する。

㈱パナソニックワンダーテインメント＝東京都渋谷区恵比寿西二丁目二十の十七、☎5489―3031。

第2回ぷよマスターズ大会
2代目に大島君
1万人が参加し盛大に

家庭用TVゲーム「ぷよぷよ」の二代目チャンピオンを決める「第二回全日本ぷよマスターズ大会」が三月二十四日、全日本ぷよ協会（事務局東京、仁井谷正充理事長＝㈱コンパイル社長）主催により千葉・幕張メッセで盛大に開かれた。

第一回大会は昨年一月、同協会発足を記念して開かれ、五千人が参加したが、今回はその二倍の一万人のプレイヤーがエントリーし、会場には関係者も含め約一万八千人が集まった。

大会の参加費は無料で四歳以上を対象にジュニア、レディースなど五つの部門別大会を「SS」など五機種のハードで、また「マスターズ本選」決勝を「SFC」で行なった結果、千葉県在住の大島広史君（一三）が二代目「ぷよマスター」に決定、〝ペアで米国ディズニーワールド六日間の旅〟が賞品として贈られた。

この後初代と二代目が対戦した結果、初代の阿部君（一四）が勝利し〝グランドマスター〟の称号を獲得。

競技のもようはインターネットを通じて生中継された。会場ではキャラ商品販売もあり、売上げの一部を日本ユニセフなどに寄付。なお家庭用ソフトは「通」も含め三百二十万本以上出荷しているそうだ。

「ぷよマスターズ大会」で2代目チャンピオンが決定した時のようす

京都府協、通常総会
料金の適正化へ
吉田会長再任、理事2名新任

京都府アミューズメント施設営業者協会（事務局京都、吉田勲会長、正会員二十四社）は三月十五日、京都市内の京都タワーホテルで第十四回通常総会を開き、役員改選により吉田会長を再任したほか、予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む正会員全員が出席した。

岡島義忠理事の司会で進められ、吉田会長は挨拶の中で「景気回復にはほど遠いという状況の中、当業界も大ヒット商品に恵まれず、場の業績は前年対比で下降気味となっている」、また「メダルの換金や高額景品の提供は違法営業であり、それは自分の店の経営を危くすることになるだけだ」と語った。

議案審議は吉田会長が議長となり、平成七年度事業活動報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については、組織拡充、賭博ゲーム機追放、青少年対策への協力、ゲーム料金の適正化と過当競争防止などを挙げている。ゲーム料金の適正化について吉田会長は、「前年度からの懸案事項だが、いまだにかなり低料金の店がある。これは業界の秩序を乱しゲーム場全体の衰退につながるので、今年はとくに役員一丸となって各個撃破のような形で取り組んでいきたい」と語った。

京都府協総会で、上の写真は府警の宮川和夫課長補佐、右上は吉田勲会長、右は府防犯連合会の芦田孝男専務、下は会議のようす

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会提案による候補者が承認された。うち増田芳秀氏（ナムコ）と藤井正造氏（セガ社）の二人が新理事となった以外は、正副会長を含め再任となっている。

この後、来ひんとして府警生活安全企画課の宮川和夫課長補佐が、「府下の八号営業は近年二百二十軒前後で推移しており、最近は大手業者による大型店の出店が目立っている。ゲーム機もハードとソフト両面で進歩し、客層も幅広くなってきた。しかし一方で、営業の方法や内容によっては少年非行の温床や賭博場になったり、暴力団にみかじめ料を払うなどの問題をはらんだ部分もある。府下ではここ数年、カジノバーでの賭博事犯が急増したが、集中取り締まりの結果、今年二月末までに府下にあったすべてのカジノバー（十五店）を廃業に追い込んだ。今後もヤミ賭博営業や八号店が賭博営業に変わるといった例も出てくると思うが、一部の心ない業者のために業界全体が社会的非難を浴びることにならないよう、情報提供を望むとともに賭博の取り締まりはとくに強化していく」と述べた。

また府防犯協連合会の芦田孝男専務は、「将来的に安全に関する産業と娯楽産業が注目されており、とくにAM業界は機械と運営、場所的問題についての規制を少しでもクリアしていくことが発展につながる」と語った。

総会終了後、来ひんも交えて懇親会が開かれたが、従来行なってきたメーカーによる製品展示紹介はなかった。

カラオケビジネスフェア96
音声変換付きが主流に
通信カラオケはセガ社、タイトーなど六社

綜合ユニコム㈱主催のカラオケビジネスフェア96が三月六―八日、幕張メッセで開催され、AM業界からセガ社、タイトーなどが出展した。同フェアは六回目で、六十八社（と飲食ゾーン二十六社）が出展。会期は今回一日増やした。

全国のカラオケボックス、飲食店や旅館などに設置されている業務用カラオケは約六十六万台、市場規模は一兆円以上と推定されるほどだが、すでに成長は鈍化し供給過剰となり、とくにカラオケボックスなどの「デイ市場」は飽和状態で、淘汰の時代に入ったとされている。

こうした中で省スペース、低価格、豊富な曲数が特徴の通信カラオケが急速に普及、カラオケボックスの九割以上に導入されると見られるが、飲食店など「ナイト市場」での導入はまだ一割程度と少ない。通信カラオケは十社から発売されており、各社とも「ナイト市場」に照準を合わせ、機能の充実や専用機の開発に力を入れている。

なかでもDSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）による音声変換（ボイスチェンジ）機能が最も多く採用されており、これが最近の傾向となっている。今回出展した通信カラオケメーカーは、エクシング、大阪有線、ギガネットワークス、セガ社、タイトー、東映の六社。

うちセガ社はセガミュージックネットワークス（SMN）との共同出展で、「スーパープロローグ21」（セガカラ）を展開。昨年十一月、他社に先がけてボイスチェンジャーを導入、今回そのバージョンアップ版を披露した。また「プリント倶楽部」も出品した。

タイトーは通信カラオケの先駆者として「X―2000」シリーズと対応「ボイスチャンプ」をアピールした。これは一人デュエットやスーパーエコーなど七種類の機能を備えているのが特徴。また家庭用通信カラオケ「X―55」も展示、四月末までの新規ユーザーには一カ月間利用料を無料にするキャンペーンも強調した。

このほかケイアンドユウ（K&U）は、中古の各種カラオケ機器の販促など行なった。

この展示会に合わせて各種セミナーや公開フォーラム（無料）が催された。来場者数は約二万一千人だった。

カラオケビジネスフェアでセガ社（上）とタイトーの小間のようす

徳島県協・通常総会
新会長に多田氏
過当競争防止を課題に

徳島県アミューズメント施設営業者協会（事務局徳島、武市哲夫会長、会員九社）は二月十五日、徳島市内のレストラン「ハルパルマ」で第十一回通常総会を開き、役員改選により新会長に多田義久氏を選任したほか、予決算案などを承認した。

同総会には委任一社を含む八社が出席。平成七年度事業活動報告案、収支決算報告案、八年度事業活動計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち活動計画は、これまでの過当競争防止への取り組みを中心に、関係団体との連携、健全営業徹底などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、次のとおりとなった。

会長＝多田義久氏（多田商会）、副会長＝柴田秀紀氏（福徳商事㈱）。

理事＝瀬部正昭氏（㈱シンワクリエイト）、牧尾達彦氏（セガ社）、斉藤保氏（タイトー）、小管暁氏（ナムコ）、本間長次氏（本間商会）。監事＝武市哲夫氏（大光産業）。

これに伴い事務局が会長会社内に移転した。

徳島県協・事務局＝徳島県三好郡井川町吉岡一九七、多田商会内、☎（〇八八三）七八―三六一九。

大阪府協・理事会
高額景品追放へ
10円ゲームで意見交換

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OA、川楠俊太郎会長）は二月十五日、㈱ユウビスの本社ビルで第六十六回理事会を開き、景品の上限価格の遵守、大阪AM施設営業者事業協の活動などについて検討した。

酒井雅人理事（コナミ㈱）が社内異動のため退任、後任理事に原田伸一氏（同）が承認された。

景品限度額の遵守は「業界の今後を左右する問題でもある」として、限度額を超える景品を使用しないよう府警とも連携して店舗の見回りなど監視態勢を強めながら、「上限価格超過景品追放運動」を進めていくことを確認した。

事業協が景品などの斡旋活動を再開するに当たり、参加企業の条件や具体的作業などを確認した。

このほか「ゲーム料金十円は業界秩序を乱す」として意見を交換した。

「ヒロシマナタリー」
競争激化で閉鎖
「きびの郷ワンダーランド」も

中国地方のふたつの遊園地が入場者減少、他の大型テーマパーク開設による競争激化で閉鎖されることになった。

「ヒロシマナタリー」（広島県二日市市、二日市観光㈱経営）は三月三十一日、会員制スポーツクラブを残して遊園地部分（約五万七千平方㍍）を閉鎖した。七四年四月にオープンした本格的遊園地だが、八七年度の五十七万人をピークに入場者が減少、九五年度は三十五万人まで後退した。

遊園地部分はすべて撤去し、跡地に国の保養施設を誘致する予定となっている。

「きびの郷ワンダーランド」（岡山県高梁市、高梁都市開発㈱経営）は五月十二日で営業を終え閉鎖することになった。最後の二日間はすべての遊園施設を無料開放する。八〇年七月にオープンした本格的遊園地だが、八二年度の四十六万人をピークに入場者が減少、九三年以降は夏休み、連休、土日のみの営業に切り替えていた。十七万七千平方㍍の跡地は高梁市土地開発公社が買いとり、交流型施設の一部として利用する予定。

キョクイチが大王振興取得

オペレーション事業倍増へ

㈱キョクイチ（本社名古屋、宮地春男社長）は三月二十六日、セガ社から㈱大王振興（本社大阪府豊中市、西山清治社長）の全株式を十億五千万円で取得、子会社にしたと発表した。

大王振興は八〇年十二月設立のオペレーター会社で神戸市内など十二店を運営（ほか三十店にゲーム機をリース）、九四年三月期の売上高十五億六千万円、阪神大震災の影響を受けた九五年三月期では十億五千万円。セガ社の子会社になっていた。

キョクイチではセガ社と業務提携し、九五年三月にセガ社所有の東京ムービー新社を買収しているが、さらに大王振興を取得したもの。キョクイチのオペレーション収入は九四年九月期で十六億九千万円（九五年三月期は決算期変更で六ヵ月、八億円）なので、大王振興取得でオペレーション事業を倍増させる。

大王振興の会長にはキョクイチ会長でセガ社副社長の駒井徳造氏が就任する予定。

サノヤス・ヒシノ明昌　茨木工場を移転

大阪・西成の大阪製造所に

サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）は、レジャー事業本部の茨木工場を他の事業本部と同じ大阪工場に移転、統合し新しく「大阪製造所」として四月十五日業務を開始した。

同社は大阪地区に、AM施設などレジャー関連製品を製造する旧明昌時代からの茨木工場と、船舶や立体駐車装置などを担当する大阪工場の二つがあったが、業務の円滑化をめざし茨木工場を大阪工場に吸収、一本化したもので、これを機に大阪工場を「大阪製造所」と名称変更した。なお茨木工場（土地は賃借）は建物を残しすべて移転したが、今後どう使うかは決まっていない。

㈱サノヤス・ヒシノ明昌・大阪製造所＝大阪市西成区南津守五丁目十三番三七号、☎6611―1301。

警察庁生活安全局長に　泉幸伸氏が就任

警察庁は三月二十九日付で中田恒夫生活安全局長が退任、泉幸伸警察大学校副校長を生活安全局長に任命したことを明らかにした。中田氏は九三年一月から保安部長だったが、九四年七月の組織改正に伴い新設の生活安全局長となっていた。

泉幸伸氏は六七年京大法卒、警察庁に入り、八七年七月生活経済課長、八八年徳島県警本部長、八九年警察大学校警務教養部長、九〇年刑事企画課長、九二年長官官房審議官保安部担当、九三年八月静岡県警本部長、九五年八月から警察大学校副校長。奈良県出身。五十二歳。

人事異動

テクモ

（4月1日）販売担当（コンシューマー事業部長）専務長田延孝氏▽コンシューマー事業部長（営業開発部担当部長）千葉敏氏。

カプコン

（4月1日）総合経営企画室長、社長辻本憲三氏▽経理本部長（管理本部長）取締役大島平治氏▽OP事業部長（AM事業本部長）同小野寺輝夫氏▽CS販売事業部長（CS事業本部長）同坂井昭夫氏▽社長室長（社長付特命部長）同中村昌弘氏▽技術本部長（商品開発本部長）同青木隆氏▽総務本部長（総務人事部長）同河本文朗氏▽製造本部長（上野事業所長兼技術部長）吉川正夫氏。

開発本部長（AM制作部長）岡本吉起氏▽AM販売事業部長（AM国内販売部長）吉田昌稔氏▽PC事業部長、伊藤基由志氏▽マルチメディア事業部長（マルチメディア部長）関口卓史氏▽海外事業部長代行、松田克己氏▽商品物流本部長、米倉健三氏。

▼機構改革＝①総合経営企画室を新設、②管理本部を経理本部と総務本部に分割、③商品開発本部、AM事業本部、CS事業本部を再編、新たに開発本部、技術本部、OP事業部、AM販売事業部、CS販売事業部、マルチメディア事業部、海外事業部、商品物流本部を設ける、④PC（パソコンソフト）事業部、製造本部を新設。

サノヤス・ヒシノ明昌

（4月1日、レジャー事業本部関連のみ掲載）レジャー事業本部プロジェクト担当兼中国営業部長（営業部長）取締役小倉克巳氏▽大阪製造所長兼レジャー事業本部製造部長（水島製造所大阪工場長）前芝凱伯氏。

［レジャー事業本部］製造総括（製造副総括）開発部長黒田敏正氏▽営業部長、九州営業部長藤田哲郎氏▽東京営業部長（東京営業第一部長）渡辺熙氏▽東京営業部部長（東京営業第二部長）水本貞昭氏▽保守部長、妙中英二氏。

▼機構改革＝①レジャー事業本部茨木工場を大阪工場に編入、大阪製造所に統合。②レジャー事業本部東京営業第一部と同第二部を東京営業部として統合。

事務所開設

プローバグループ・東京本部＝東京都港区新橋二丁目二十―十五、新橋駅前ビル一号館712、☎3575―9866、坂田正俊本部長。

事務所移転

㈱ネクストン＝大阪市北区中崎二丁目一番四号、日進第3ビル、☎373―7030、鈴木昭彦社長。

株式に改組

㈱港技研＝横浜市神奈川区沢渡一の二、菱興新高島台ビル、☎(045)314―4690、岩永研一社長。

論潮　展示会の対象

米国のAMOAエキスポ、ACME、ファンエキスポ、ゲーミングエキスポや、英国ATEI、ドイツIMAなど欧州各国の主な展示会は、業者や関係者だけを対象とする「トレードオンリー」のショーである。これに対して日本のAMショー、AOUエキスポは「トレードショー」という位置付けではあるが、後半の一―二日を一般開放するパターンが定着してきた。

一方、米欧のトレードショーの場合、入場に際して登録（レジストレーション）が必要となる。その際、登録内容が正しいかどうか確認するため、パスポートなど身分を証明する書類を呈示させられることがあるほどだ。入場登録は面倒でコストもかかるので、登録料が必要な場合が多い。しかしなぜこういう登録システムを米欧の展示会が採っているのか、日本の展示会主催者は研究しようともしない。

日本の業務用AM機展を、後半だけだがパブリックショーにする矛盾については本欄でもたびたび指摘しておいたので、ここでは繰り返さない。

しかし、今年もAOUエキスポでは初日から一般入場（当日売りの入場料二千円で）があり、今後に問題を残した。せっかく来ているので、あるいは来てしまっているので、というのがこういうわけの分からない事態を許す理由となっている。その改善案はあるのかどうかさえ不明である。

トレードショーというのは関係業者と報道関係（プレス）以外にはあえて公開しない、というのが原則である。そうすることで最先端の技術、ソフトなど業界関係者に広く紹介し、健全な開発競争を促すことになっていると思われる。そして、これらを前提に出展メーカーは出展内容を決めていくのである。

ところが一般公開するパブリックショーでは、見せる対象が業界関係者ではなく、ゲーム場などロケーションに来る一般のプレイヤーとなり、自ずと出展内容の変更が迫られることになる。それで果していいのだろうか。

ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96

ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96

曲り角に来た米国市場 オペレーションは停滞

登録入場者は3年連続して減少
アタリゲームズ社は身売り交渉

米国の春のAM機総合展、ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポ）96は三月七―九日、フロリダ州オーランドのコンベンションセンターで開催され、二百三十五社（前回二百三十八社）が八百五十七小間に出展した。しかし、大雪にたたられた昨年のネバダ州リノと比べても入場者数は目に見えて少なく、閑散とした展示会になったことは否定できない。

むしろ今回の展示会は人気のあるオーランドで開かれたことなど、業者を魅きつける有利な要素があったし、有力メーカーによる展示内容も充実していたので、ACME96を訪れたオペレーターらは十分満足することができた。しかし登録入場者数は九四年の約八千四百人（シカゴ）、九五年の約七千五百人（リノ）を大きく下回る六千人台にとどまったもようだ。

ACMEはもうひとつの米国の展示会AMOAエキスポと同様、純然たるトレードオンリー（業者だけの）であり、日本の展示会のように一般開放していない。訪れるのはメーカー、ディストリビューター、オペレーターなどの業者なのである。うち最も多いのがオペレーターであり、市場動向をはっきり示すのもかれらなのであるが、それが勢いをなくしている。

聞けばここ数年、オペレーション収入は低下の一途をたどり、ロケーション、オペレーターのそれぞれの数がかなり減少しているとのこと。米国経済は回復に向かっているが、AM機に使う消費は回復せず、また明らかな大ヒットゲームもないので、オペレーションの規模は縮少傾向にあると言う。なぜこうなったのか、また抜本的な改善策はあるのか、という疑問があるが分からない。どうも従来の業界のありかた自体に原因があるのではないか、とも疑われている。

アタリゲームズ

一方、ACME96を機に衝撃的なうわさが広まった。ウィリアムズ／ミッドウェー社の親会社であるWMSインダストリーズ社が、タイムワーナー社からアタリゲームズ社を買い取る話を進めることで合意したのである。正式には五月初めまでに交渉を詰め、買収することになるが、米国のTVゲーム機メーカーの象徴ともなってきたアタリゲームズ社が競争相手のWMS社傘下に入ることになる見通しだ。

WMS社はこれまで、ウィリアムズ社がありながらバリーブランド付きのミッドウェー社を取得し、フリッパー分野などシェアを大幅に拡大したこともある。今回ミッドウェー社のTVゲーム開発に加え、アタリゲームズ社を取得すれば、TVゲーム分野でもシェアを拡大することになる。もっともアタリゲームズ社は西海岸のサンノゼに本拠を置いたままになるので、ウィリアムズ社と同じ工場に移したミッドウェー社のような具合にはならないが、WMS社の寡占化、他に米国に有力なAMゲーム開発メーカーが少ないという傾向がますます強くなる。

アタリゲームズ社の業績は、ここ数年「エリア51」などわずかなヒットを除いて良くない。このためタイムワーナー社は昨年秋以来、買い手を探していた。つまりアタリゲームズ社ほどの有力メーカーでも厳しい状況にある、ということなのだ。

他にもプリミア社などいくつかのメーカーが、買い手を求めていると言われており、米国のメーカー事情はかなり深刻だと見られている。

こうした米国のメーカーに比べると、日本のメーカーはまだかなりましで、ことにCG技術を持つセガ社、ナムコなどが困難な米国の市場をリードしているほどである。ことに米国を拠点にブラジルなど中南米市場へも供給パイプを伸ばしていることから、まだ大きな可能性が見込まれる。しかし、だからと言って従来どおりのマーケティングで間に合うというわけでもない。

その答になるのが、セガ社とMCA社、ドリームワークス社による合弁会社、セガ・ゲームワークス社だ、とセガ社は説明している。従来のゲーム場から脱皮した新しいタイプのAMゲーム場を全米に展開することにより、オペレーション市場そのものを改革しようとする試みである。ナムコも形式は異なるが、全米最大のオペレーター会社として市場の改革をめざしている。

アクレイム参入

米国はなんと言ってもAMゲーム機ビジネスを生み出した国であり、今も世界最大級の市場を保持している。だがいつまでも旧態依然としているようでは、市場そのものの発展性が失われかねない――そういう警告が示されているようにも見える。この意味で今回のACMEは大きな曲り角を示すものとなったとも言える。主催者のAAMAは、ACME96が十回目の展示会として成功を収めたことを確認したとして、来年からもとの名称「ASI」（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）へと改称することを決めたのも、その現れと見られている。来年から会場はラスベガスのサンズ・エキスポセンターを使うことも決めたが、これもあまり無理をしないという考えを示している。

以上のように米国の業界には明るい話題が少ないと見られがちだが、今回アクレイム社が初めて業務用TVゲーム機を出品、メーカーとして正式にスタートさせたのは悪くない話である。同社はもともと家庭用ゲームソフトのメーカーで、アクレイム・コインオプ社を九四年に設立して以来、業務用分野への参入を進めてきた。

新しい可能性を模索中のVRゲーム機分野ではIAAPAショーほど多くはないが、いくつか出展された。英国バーチャリティ社の米国子会社、バーチャリティ・エンタテイメント社は、VRゲーム機「2000」シリーズの新ソフト「ミサイルコマンド」など紹介した。またVTI（ベンチャー・イン・テクノロジー）社が初出展し、VRゲーム機「アナーキー」アップライトをHMD付きで紹介した。低価格、使いやすさなどを特徴としている。

HMD付きのジャイロタイプのモーション・ベースドーライド（MBR）「サイバースフィア」を出品したのは、ATI（アミューズメント・テクノロジー）社。戦闘機のシミュレーターで、三百六十度どの方向にも座席が動く。前回ナムコ・アメリカ社の小間で紹介されている。

また3Dfx社はCGゲーム機用基板「システム3D」を披露した。これは低価格でカスタム仕様のCGゲーム開発を可能にするもの、とされており、いくつかのTVゲーム機メーカーも検討している。

多いNBAもの

ACME96で披露されたTVゲーム機の多くは、日本のAOUエキスポ96の出品機と同じものであるが、それでもウィリアムズ／ミッドウェー社、アクレイム社の各新ゲームなどはまったく初めて紹介されるので、それなりの価値はある。今回のACMEは不思議とTVバスケットボールゲームが多かったのも特徴だ。

米国のメーカーのうちミッドウェー社は、バスケットボール「NBAハングタイム」、格闘ゲーム「ウォーゴッド」を披露、「キラーインスティンクト2」も紹介した。いずれもCGポリゴン処理した画像をスプライト式で使うCGレンダリング技術によるもので、奥行き感のある立体処理に特徴がある。とくに「ウォーゴッド」はきめ細かい画面内容で感心させられる。ウィリアムズ社は卓上型タッチスクリーンのマルチTVゲーム機「タッチマスター」のみ紹介した。

アクレイム・コインオプ社は、CGレンダリング技術を導入した格闘ゲーム「バットマン・フォーエバー」、バスケットボール「NBAジャム・イクストリーム」を披露。前者は直ちに発売、後者は四月出荷される。業務用TVゲーム機は初めてとなる同社だが、これらを見る限りかなり本格的と言える。

TWI／アタリゲームズ社は新作発表がなく、「エリア51」のキット販売を紹介したのにとどまった。ITI（インクレディブル・テクノロジー）社も「ワールドクラス・ボウリング」などの出品にとどまった。あとメリット社が卓上型「メガタッチⅣ」を出品した。

これら以外はすべて日本の開発メーカーによるものである。

セガUSA社は一連のCGゲームを展開したうえ、小間の中心部分で「バーチャファイター3」の「モデル3」画像を紹介した。日本ではこれは大きな関心を集めたが、米国ではそれほどではない。これはCGゲームを見る際の日本と米国の国民性の違いとする説明があるが、不思議である。

同社の出品機は「マンクスTT」、「バーチャロン」、「ガンブレードNY」、「ソニック・ザ・ファイター」（CG対戦セガソニック）、タイタン（ST―V）基板の「フ

ナムコ・アメリカの小間で（左から）ナムコ・ヨーロッパ社のマイケル・ネビン社長、ナムコの中村雅哉社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）英国エレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長、カプコンの辻本憲三社長、カプコン・コインオプ社のマイケル・ストロール社長

アメリカンサミー社の小間で（左から）鈴木義治社長、セイブ開発の浜田均社長、アメリカンサミー社のリック・ロカティー副社長、サミー工業の里見治社長、米国テクモ社の仲田健一社長

ミッドウェー社の「セーフクラッカー」

米国VTI社は小さい小間でVRゲーム機「アナーキー」を出品。アップライトでHMDを使う本格的なもの

TWI／アタリゲームズ社の小間はいつもと同じだが、「エリア51」と「フープ・イットアップ」のみの出品でさびしい感じがした

米国コナミ社の小間で（左から）コナミの上月景正社長、米国コナミ社業務用部門のマイク・ルドビック社長、AM通信社の赤木真澄社長、米国コナミ社のケネス・ダーンバーガー社長

米国SNK社の小間で（左から）北沢道明社長、ヘイ・キュー・リーさん、SNKの西山隆志専務、松本裕司部長とネオジオソフト「メタルスラッグ」など

ダイナモ社の小間で（左から）ビル・リケット社長、セガ社の鈴木久司常務、ダイナモ社のマイク・ストロー副社長

米国ICE社の小間で出品された水上スキーシミュレーター「スキーマックス」

初出展したアクレイム・コインオプ社は、アクレイム社傘下となったレーザートロン社との共同出展。本格的なTVゲーム機メーカーとしてスタートした

セガUSA社の小間はこのところイメージを固めており、「ストラテジー」と題する業務用機器紹介の冊子も配布している。写真は「マンクスTT」

ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96　ACME'96

ミッドウェー社「ウォーゴッド」画面

アクレイム・コインオプ社「NBAジャム・イクストリーム」画面

同上「NBAハングタイム」画面

同上「バットマン・フォーエバー」画面

アンキーヘッドボクサー」など。

ナムコ・アメリカ社もCGゲームを展開。「ビクトリーカップ」、「トーキョーウォーズ」、バスケットボール「ダンクマニア」、「タイムクライシス」、「ダートダッシュ」を紹介した。また「ナムコクラシックVo12」も出品した。

タイトーはタイトー・アメリカ社の業務停止により出展していない。同社のCGゲーム機「ランディングギア」はウィリアムズ／ミッドウェー社の小間で紹介された。

米国コナミ社は、AOUエキスポで注目された「ジェットウェーブ」を「ウェーブシャーク」の名前で参考出品。またバスケットボール「ラン&ガン2」（スラムダンク2）、「ミッドナイトラン」など紹介した。

なお米国ICE（イノベイティブ・コンセプト・イン・エンターテインメント）社は、「ウェーブシャーク」とコンセプトが同じ水上スキーゲーム機「スキーマックス」を出品、五月出荷予定とのこと。開発メーカーは別だとされている。

ジャレコUSA社はCGゲーム機「GT24h」、と「テトリスプラス」、米国テクモ社はCGゲーム機「デッド・オア・アライブ」を紹介した。カプコン・コインオプ社は「ストリートファイターアルファ2（ゼロ2）」と「D&Dシャドーオーバーミスタラ」、「19XX」を出品した。

SNKはネオジオソフト「メタルスラッグ」、「アート・オブ・ファイティング3（龍虎の拳外伝）」、「オーバートップ」、「ネオドリフトアウト」など出品。データイーストUSA社はネオジオ用「マジカルドロップII」と「スカルファング」を紹介した。

米国ファブテック社はセイブ開発「バトルボールズ」（戦球）、ライジング「バトルガレッガ」など出品、基板を着実に販売しているとのこと。

TVゲーム分野は、高価格のCGゲームと比較的安い基板ゲーム、そしてネオジオシリーズのようなソフト交換式のそれぞれでいいゲームが開発されているのに、CGゲーム以外の動きが米国では一般に動きが鈍いとされている。

「トークンピン」

フリッパー分野でもここのところ売れ行きが鈍いことから問題となっているが、ミッドウェー社が「トークンピン」として、トークン（メダル）を払い出すフリッパーを発表して注目された。「セーフクラッカー」（金庫破り）という機種名のフリッパーで、見た目にも変わっている。バックガラスの左右に扉が付いており、このバックガラスに書き込まれたボードゲームをフリッパープレイで進めていく。

通常のフリッパープレイとはタイム制（ただし延長させることもできる）で、一回一ボール（三ボールではない）。ボードゲームを進め、うまく中心まで到達するとトークンが一枚、バックガラスの真下から払い出される。

このトークンは他のゲーム用などにも使えるし、単に収集してもらってもいい――とミッドウェー社は説明する。しかし遊技の結果トークンを払い出すというのは、純粋なアミューズメントゲームから逸脱することにつながるのではないか、という疑問がある。この機種は新しい試みを示したことになるが、論議を起こす原因にもなりそうだ。

同社はまた新作「アタック・フロム・マーズ」を、ウィリアムズ社は「コンゴ」をそれぞれ紹介したが、いずれも従来のフリッパーのコンセプト内にあり、デザインなど最新の要素を採り込んでいる点が評価される。

セガ・ピンボール社はジェームズボンドシリーズの「ゴールデンアイ」を、またカプコン・コインオプ社はジェット戦闘機テーマの「エアボーン」を出品（AOUエキスポで展示ずみ）。カプコンは新作「ブレイクショット」を披露したが、これはオーソドックスな作りになっており、同社は〝カプコン・クラシック〟のフリッパーと呼んでいる。

ゴットリーブのブランドを持つプリミア社は、新作「マリオ・アンドレッチ」を出品。有名なプロカーレーサーによるライセンス品で、カーレースを想起させるデザインとなっている。

TVゲーム、フリッパー以外のアーケードゲーム機は、ほとんどが景品交換券払い出しのリデムプションゲーム機となっているが、この分野は種類こそ多いものの最近は低調。面白いのはアクイム社傘下のレーザートロン社が出品したパンチングバッグ「スピードバッグ」ぐらいではないか。

カプコン・コインオプ社「ブレイクショット」

アクレイム・コインオプ社の小間で（左から）トム・ペチー社長、バットマンに紛した男性モデル、ファブテック社のジーン・バルー社長

米国ＳＮＫの小間で（左から）ダルシー・久保氏、沢田幸一氏、ブラジルのネオランド社バリー・カチノフスキー氏、ネオジオ・ド・ブラジル社の青木茂男社長、米国ＳＮＫの北沢社長、前列「ゲームズニューズ」のロベルト・サレス編集長

データイーストＵＳＡ社の小間で「マジカルドロップII」を背に（左から）データイーストの清家弘之部長、福田哲夫社長

ミッドウェー社の新コンセプト〝トークンピン〟、「セーフクラッカー」は高い評価を得ていた

米国コナミ社の小間で、開発中の「ウェーブシャーク」を試しているようす。けっこう関心が高い

カジノ用のみ ウェルカム96

トルコで禁輸のＡＭ機は出品なし

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　トルコの「ウェルカム96」（二月二十九日―三月一日、イスタンブール）は、トルコ自体が変革期にあることを示すものとなった。この展示会はほとんどカジノ用に集中した。

「ウェルカム」はこれまでの二回とも、ＡＭ機器と遊園施設を含んでおり、幅広い出品に対して幅広い分野からの多数の来場者があったが、今回はそういう熱気を欠くものとなった。出展社の多くは来場者の質に満足したが、主催者（フェアシステム社）は来年、再びもとのスタイルに戻すつもりだ。九七年五月には市内の新しい会場で規模を拡げ、ＡＭ分野を含めた展示会を開く。

とは言え今回は、コンラッドホテルという例外的な会場で、カジノ分野だけの展示会になってしまった。来場者のほとんどは業者で、東欧、ロシア、西欧からも来ていた。

今年中に設備を新しくする必要のあるというトルコ国内のカジノ関係者が多数来場したので、出展社にはそれなりの値打ちがあった。この傾向は来年以降も続くだろう。

トルコの国土約七十八万平方㌔㍍のうち約二万四千平方㌔㍍がサレスと呼ばれるヨーロッパ側で、約七十五万六千平方㌔㍍がアナトリアと呼ばれるアジア側である。人口約六千万人で平方㌔㍍当たりの人口七十六人。年間一人当たりの所得は約三千ドル。首都はアンカラ、言語はトルコ語。国民の九九・二%はスンニ派のイスラム教徒である。

トルコは議会制民主主義国で、大統領はスレイマン・デミレルで、首相は九六年三月七日にメスット・イルマに変わる。現政権は、タンス・チラ夫人が率る真道党（ＤＹＰ）とメスット・イルマ氏が率る祖国党（ＡＮＡＰ）との自由保守連立となっている。

トルコ最大の都市、イスタンブール（人口約千百万人）は、アメールケの近代的ショッピングモールや旧市街のグランバザールなど、新しいものと古いものが混り合っている。観光客は有名なブルーモスクやビザンチン地下宮殿などと、近代的なビジネス街との対比に驚くが、ここはヨーロッパとアジアが交わる国際都市なのである。

ＥＵと関税同盟

九六年一月、ＥＵ（欧州連合）とトルコの間で関税同盟が発効、双方の市場は互いに開放された。その結果、輸入品に課税される関税、付加価値税（ＶＡＴ）はそれぞれ、四〇%から二五%へ、二五%から一五%へ引き下げられた（関税は将来五―六%まで下げられる）。

九五年十二月まで例えば五千ドルのカジノ用機器には、三千ドルの関税とＶＡＴが課税されていたが、今年からは半額になった。このため、トルコではカジノ機器の販売高は二〇―三〇%も増加した。ただしトルコのカジノでは、少額のため硬貨は使われず、現金扱いのトークンが使われる。

ＴＶゲーム機などのＡＭゲーム機の輸入については、ＥＵとの関税同盟にもかかわらず、いぜんとして禁止されたままである。しかし観光地や主なホテル、ショッピングモールにはテーマパークやゲーム場が多数あり、それなりの市場を形成している。

このため展示会初日、イタリアの業界誌「ゲームズ＆パークス・インダストリー」の協力で、主催者はセミナーを開いた。これはイタリアの遊園地協会会長、シグ・ランパツオ氏らが講演するもので、トルコ国内から六十七人のオペレーターが聴きに来た。

こうした努力はあるが概してトルコのＡＭゲーム機と遊園施設は輸入禁止のため、展示会にも出品されないほど困難な状況にある。以下に紹介する出展社はほとんどすべて、カジノ機器に関するものである。

まず英国のアリストクラット社は、トルコのディストリビューターであるデルタ社と共同出展し、「ドローポーカー」、「フォーチュンハンター」、「ダイヤモンドフィーバー」などのカジノ機器を出品。デルタ社はコインカウンターを出品した。

米国のバリー・ゲーミング社は、タッチスクリーン式のＴＶスロットマシン「ゲームメーカー」などギャンブル機を紹介した。

スロットマシン

英国のバークレスト・カジノ・テクノロジー社は「ウィール・オブ・フォーチュン」、「ゴールドフィーバー」などカジノ用スロットマシンを出品した。アトロニック社は最新の高解像3D方式のＴＶゲームのコンセプトを紹介するとともに、ユニークなフリップカード式のポーカー・ギャンブル機を出品した。同社は「ボルカノ・アイランド」などＴＶスロットマシンも紹介した。

ＩＧＴヨーロッパ社はトルコのカジノ市場向けとして「カジノナイト」、「タイダルウェーブ」、「ジョーカーワイルド・ポーカー」、「ダブルダブル・ダイヤモンド」などのＴＶスロット、ＴＶポーカー・ギャンブル機を出品した。

米国リバティ社はオランダのミコーン・ヨーロッパ社と共同出展し、カジノ用ルーレットやスロットマシンの技術指導など紹介。ミコーン・ヨーロッパ社はリバティ社のブラックジャックテーブルなど出品した。

英国のジョン・ハクスレー社はウィリアムズ・ゲーミング社の「シャッフルマスター」など新製品を披露。また自社製品の「パロット・オブ・ザ・カリビアン」などと、ルーレット・ウィール社の「チョッパー2000」、カメラコントロール社による「ＣＣＴＶ」なども紹介した。

スキャンコイン社の代理店であるセグマ社は、マグナー社、ジャパン・キャッシュマシン社などのコインカウンターを出品した。

センソーマチック・グベンリク・システムレリ社はトルコ国内のジョイントベンチャーで、主としてカジノ用のセキュリティシステムを扱っており、ＣＣＴＶを用いたユニークな監視システムを紹介した。

ポール・スチールマン社はこれらギャンブル業界向けの建築デザイン、サービスを紹介した。またボジダー・エレクトロニック・サナイ社も、監視システムを出品した。

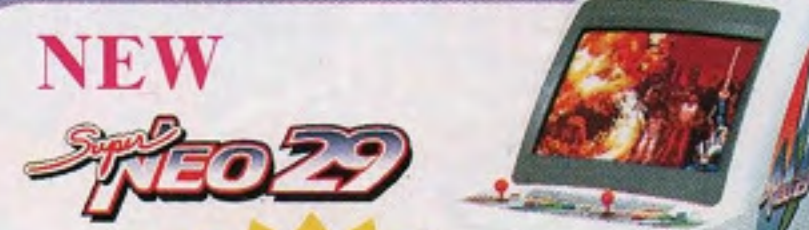
今回の「ウェルカム96」は、ＡＭ機関係がほとんど出品されず、ＴＶスロット、ＴＶポーカーなどカジノ用機器ばかりとなったが、それほどイスタンブールにはカジノが多く存在していることを示している。

（Martin Dempsey）

右側上の写真はアリストクラット社のリンチ氏（左）とエンタテイメントシステム社のベッダー氏。下はＩＧＴヨーロッパ社の「タイダルウェーブ」とアネット・ジョーチさん

左側の写真は「ウェルカム96」主催者で（左から）フェアシステムのラリシア氏、ＫＭＳ社アンドリュー氏、Ａｆｅｋｓのクール会長ら

新登場! 最新アミューズメントマシンの数々。

SNKから新たな高収益アイテムがアミューズメントシーンに続々と登場! デザインコンセプトを一新したビデオゲーム筐体「スーパーネオ」シリーズや新型大画面モニター搭載の「ネオ50II」など、高インカムを実現します。

スーパーネオ29ネオジオ4スロット

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●重量:96kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,450

スーパーネオ29キャンディ

あのキャンディ筐体に「スーパーネオ」シリーズが2タイプ新登場! スタンダード、POPカードどちらもビルボード標準装備。

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●重量:94kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,717

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。　画面はハメコミ合成です。
●NEOGEOはSNKの商標です。

ネオ50II

●50インチPTVモニター(2周波数自動切換対応)搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:210W●総重量:300kg●標準設置寸法(mm):幅1,146×奥行2,000～3,200(調節可能)×全高1,900

あのキャンディカプセルが、より身近になって新登場!

キャンディカプセル

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:70W●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

NEW

高収益の決定版! コンパクトクレーンゲーム機 ネオミニ新登場!!

ネオミニでは5種類のツメを同梱。景品に合わせて自由に交換でき、捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪●平爪●直爪●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

SNK NEO MiNi

NEO MiNi
ネオミニ

ネオミニレッド　ネオミニグリーン　ネオミニピンク

アイキャッチ効果バツグン! 選べる6つのカラーバリエーション。

ネオミニイエロー　ネオミニホワイト　ネオミニパープル

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。ゲームセンターはもちろん、あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
●NEOGEOはSNKの商標です。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

好評発売中

サムライ・ヒーロー勢揃い!
★4月末発売予定★

10キャラ

SAMURAI SPIRITS マスコット人形

OP価格25,000円(200個入り)
あのサムライスピリッツがマスコット人形に。ゲームファン必須のアイテムです!!
●サイズ:高さ5cm程度 ©SNK1995

かわいいヒヨコちゃんの目覚まし時計。
★好評発売中★

5種類

チキンラーメン ヒヨコちゃん CLOCK(クロック)

OP価格29,500円(80個入り)
おなじみチキンラーメンヒヨコちゃんが、おしゃれな目覚まし置き時計になりました。
●パッケージサイズ:16×14×5.5cm
©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

10キャラ

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 マスコット人形

OP価格25,000円(200個入り)
話題の新作"龍虎の拳外伝"がマスコット人形に。新キャラもふくめて10種類で登場!!
●サイズ:高さ5cm程度 ©SNK 1996

好評発売中

7アイテム

PLENTY TOUGH. SPORT プレンティタフスポーツグッズ

OP価格29,500円(80個入り)
スポーツファッションの人気ブランドから、オシャレなクレーン用景品がいっぱい登場!
©TOPWIN CORPORATION.

発売元　株式会社エス・エヌ・ケイ　※表示価格は消費税を含みません。※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

広がるマーケットで

大画面映像めぐり訴訟

アイマックス、アイワークス、ショースキャン

巨大画面用の映像ソフトのフォーマットなどをめぐって、カナダのアイマックス社（トロント、ブラットリー・ウェクスラー会長）が、米国のショースキャン・エンタテイメント社（ロサンゼルス、ウィリアム・ソーデイ社長）を訴え、またアイワークス・エンタテイメント社（ロサンゼルス郊外、ロイ・ライト社長）から訴えられるなど、この映像分野での緊張が強まっている。

まずアイマックス社は二月八日、ショースキャン社は大画面セット「ショーマックス」を発売しているが、これはアイマックス社の大画面製「アイマックスドーム」、「オムニマックス」との混同を生むものであるとしてニューヨークにある連邦地裁に、商標侵害訴訟を提出。トロントでも同様に訴えを起こした。

一方アイワークス社は二月二十七日、アイマックス社が競争を妨げる行為をしているとして、それらの行為の禁止を求める反独占訴訟を起こした。アイワークス社によるとアイマックス社は自社製品を買ったロケーション側にしか自社製フィルムを供給せず、アイワークス社製品を買ったロケーションへのアイマックス社製フィルムの供給を断っている。

またアイワークス社によると、アイマックス社が今年一月に買収したイミジェリ・レンタル社を通じて、いわゆる「15／70フォーマット」を独占しており、自由競争を妨げている。うち「15／70フォーマット」は70㍉フィルムで一コマ当たり十五の送り穴の付いた大画面用フィルムの様式で、現在このフォーマットが業界では最も多く採用されている、とのこと。

通常の映画館で使用されるのとは異なる特殊なフィルムを採用している大画面映像ビジネスは世界中に広がりつつあり、それが業界のスタンダード（基準）に沿って発展するならよいが、一社が技術を独占し他の競合相手を排除するのは問題だ——と言うことだ。しかも今回の訴訟ではいずれもこの分野で世界的な大手メーカーが当事者となっており、注目される。

アイマックス社によると、大画面映像ビジネスは四百席と幅十八㍍、高さ二十四㍍の大きなスクリーンを持つ千七百平方㍍ぐらいの特殊な映画館をもとに、六ドルの入場料で三十五—四十分間の映像ソフトを見せるものが多い。映像ソフトはすでに百以上制作されており、この種の映画館は世界中に百四十カ所開設されている。映像ソフトには2Dタイプと、めがねなどを使う3Dタイプがあり、合わせて年間四十万人の人がこれらで楽しんでいるとのこと。

ショースキャン社「ショーマックス」は「15／70フォーマット」のフィルムを使った2Dまたは3Dの大画面映像を売りものにするもので、形式上は少なくともアイマックス社製と違いはない。しかし、ショースキャン社もこうしたフォーマットが業界のスタンダードになる、というのに慎重だとされている。せっかくCGなど高いコストをかけて制作したフィルムが、他社製の特殊映画館に使われるのに抵抗を感じる、というわけだ。

ユーザーである特殊映画館側は安いコストで、バラエティに富む質の高い大画面映像ソフトを供給してくれることを望んでおり、メーカー間の争いには巻き込まれたくないとしている。今後さらに発展する分野だけに、なんらかの打開策が求められている。

ラスベガス

ストラトスフィアタワー 4月30日開業

米国ラスベガスの大通りに五億五千万ドルかけて建設中の高さ三百五十㍍の「ストラトスフィア（成層圏）タワー」は四月三十日にオープンすることになった。

高さ二百八十㍍から三百三十㍍まで飛び上がるスペースショット「ビッグショット」、二百八十㍍の高さで走行するローラーコースター「ハイローラー」など話題は多いが、さらに二期工事としてタワー側面で巨大なコングを設ける計画だ（**写真**は完成間近かのストラトスフィアタワーを南側から見た光景。構造など詳しくは23めんで紹介）。

家庭用の無断改造

ブラジルでも摘発

アルゼンチンでコピー品押収

ブラジルでセガ社家庭用を業務用に無断改造したとして、リオデジャネイロ警察は二月二十九日にゲームズハウス社を摘発、セガ社「サターン」とSCE「プレイステーション」を業務用に使う多数のコネクターを押収した。

コピー基板の追放をめざす日米のメーカー協会による国際機関、AAG（アンチ・カウンターフェイティング・アドバイサリー・グループ）が明らかにしたもの。AAGが当局による摘発を促してきた。家庭用からの無断改造業者の摘発は、昨年四月以来のメキシコ、昨年十二月のアルゼンチンに続くもので、ブラジルでは今回が初めて。

またAAGは、アルゼンチン連邦警察が三月十四日、ブエノスアイレスにあるカサムンド社、エルムンド・デル・ドラゴン社、OLIV-NAV社を摘発、三名を連行したことも明らかにした。この摘発では「サターン」「プレイステーション」用の無断コピーCD-ROMが計四百五十四枚、セガ社「ジェネシス」用の無断コピーカセットが計三千七百五十五個押収された。アルゼンチンでCD-ROM、カセットの無断コピー品が押収されたのは初めて、とされている。

マイケル・ジャクソンが

サウジ王子とJV

エンタテイン王国めざす

人気歌手マイケル・ジャクソンとサウジアラビアのアルワリード王子が三月十九日、パリのホテル「ジョルジュ・サンク」で記者会見し、新会社「キングダム・エンタテインメント」を設立すると発表した。資本金、事業計画などは明らかにしていないが、テーマパーク、キャラクター映画、マルチメディア、そしてマイケル・ジャクソンの公演ツアーなど手がける、と説明されている。

アルワリード王子はサウジアラビアのファハド国王のおいで、百億ドル以上の資産家。長い名前（三十四文字でとても読めない）だが、九四年六月にユーロディズニー社に資本参加、ディズニーランド・パリの経営回復に一役買っている。

米国ディスカバリーゾーン社が 3月ついに倒産

米国各地に約三百五十カ所の室内児童遊戯場を経営しているディスカバリーゾーン（DZ）が三月二十五日、米国破産法第十一条（チャプターイレブン）を申請、倒産した。株式を公開した九三年には売上高六千百万ドル、純利益三百万ドルの優良企業だったが、九四年にブロックバスター社が持株比率を五〇％以上にし、DZの競争相手であるリープ&バウンズ社をマクドナルド社から買い上げて以来、経営が悪化していた。

九四年は二千五百万ドルの損失、九五年の最初の九ヵ月は一億一千四百万ドルの損失を出し、今年二月には経営危機を明らかにしていた。

International Trade Show

Show	Date
World of Entertainment (Prague, Czech)	May 2-4
AAE (Hong Kong)	May 8-9
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May 16-18
Latin America Parks (Miami, U.S.A.)	May 28-30
TiLE'96 (Maastricht, Netherland)	Jun. 11-13
GTI (Taipei, Taiwan)	Jun.29-Jul.1
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Aug. 22-24
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Sep. 19-21
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep.30-Oct.3
Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 3-5
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Oct. 16-18
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エリア51（TWI／アタリゲームス）	9.10
2	キラーインスティンクト　2（ミッドウェー）	8.86
3	バーチャコップ　2（セガ社）	8.30
4	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.00
5	バーチャファイター　2（セガ社）	7.90
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.75
7	バーチャコップ（セガ社）	7.50
8	キラーインスティンクト（ミッドウェー）	7.46
9	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.33
10	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.22

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	アルペンレーサー（ナムコ）	9.35
2	デイトナUSA（セガ社）	9.32
3	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.12
4	エアーコンバット　22（ナムコ）	8.83
5	セガラリー（セガ社）	8.56
6	サイバーサイクルズ（ナムコ）	8.33
7	コップス（TWI／アタリゲームス）	8.33
8	インディ500（セガ社）	8.13
9	T—MEK（TWI／アタリゲームス）	7.76
10	ファーストドロー・ショーダウン（ALG）	7.67
11	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.53
12	リッジレーサー　2（ナムコ）	7.43
13	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.31
14	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.21
15	バーチャレーシング（セガ社）	7.19

©1996 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルエッジ（ナムコ）	9.08
2	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	8.95
3	アルチメットMK3（ミッドウェー）	7.88
4	リアルバウト・フェイタルフューリー〔リアルバウト餓狼伝説〕（SNKネオジオ）	7.80
5	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	7.75
6	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.57
7	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	7.51
8	ツインイーグル　2（セタ）	7.50
9	バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.70
10	オープンアイス（ミッドウェー）	7.41
11	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	7.39
12	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.35
13	エアロファイターズ〔ソニックウイングス〕3（ビデオシステム／SNKネオジオ）	7.25
14	サムライショーダウン　Ⅲ〔サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〕（SNKネオジオ）	7.15
15	グレート1000マイルラリー（カネコ）	7.00
16	トウシンデン2〔闘神伝2〕（カプコン）	7.00
17	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.95
18	スーパーサイドキックス3〔得点王3〕（SNKネオジオ）	6.92
19	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.91
20	エックスメン（カプコン）	6.88

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	コンゴ（ウィリアムズ）	8.50
2	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.27
3	アポロ　13（セガ・ピンボール）	7.75
4	フーダニット（ミッドウェー）	7.62
5	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.50
6	スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7.45
7	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.43
8	ロードショー（ウィリアムズ）	7.16
9	クリーチャー・フロム・ブラックラグーン（ミッドウェー）	7.07
10	ジャックボット（ウィリアムズ）	7.00

話題のマシン

「FX－1」2弾、「サイキックフォース」
CG空中格闘技
タイトーからWMSフリッパー「コンゴ」も

ナスカ開発ネオジオソフト
徒歩と戦車攻撃
SNKから「メタルスラッグ」

(株)ナスカ（本社大阪、高堂良彦社長）開発の"ネオジオ"ソフト「メタルスラッグ」が、(株)エス・エヌ・ケイ（SNK、同）から、四月十九日発売となる。

これは軍事クーデターにより世界を制圧したモーデン元師軍に、二人の正規軍兵士が立ち向かっていくというアクションシューティングゲーム。画面はゲーム進行に応じて横スクロールする。全部で六ステージ構成。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

銃と手投げ弾、ジャンプを使って敵の歩兵をやっつけながら進み、途中で正規軍の新型戦車"メタルスラッグ"が出現した時、ジャンプで飛び乗ることができ、バルカン砲やキャノン砲で敵戦車を撃破する。さらに捕虜になっている味方兵士を解放してやると高得点となり、アイテムを出すこともある。

メタルスラッグ

アイテムは重機関銃、ロケットランチャーなどのパワーアップガン（弾数に制限がある）が使える。ステージは密林、谷間、市街地などでそれぞれミッションが設定されている。ゲームは持ち人数制（戦車乗車時は被弾三回）。二人同時プレイも可能。カセットOP価格九万八千円。

(株)タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社CG基板「FX－1」の第二弾となる対戦格闘ゲーム「サイキックフォース」が、四月二十四日発売となる。また同社から、米国ウィリアムズ社製フリッパー「コンゴ」が、三月下旬に発売となった。

サイキックフォース

「サイキックフォース」は、超能力者"サイキッカー"同士が空中を自在に飛び回りながら格闘を展開するゲームで、キャラは八人から選択。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

キャラにより電気、光、炎、風など得意とする超能力が全く異なるが、基本的に強と弱の攻撃、飛び道具発射、前方からの攻撃のガードを駆使。また初心者向けのオートガード機能（回数制限がある）も選択できる。レバーとボタンの組合わせにより、超能力技とこれを防御するバリアガード、通常ダッシュと奇襲をかけるクイックダッシュなどが使える。

キャラは選択できないシークレットキャラもいる。ステージはビルの谷間や山岳地帯など八種類のほか、シークレットステージもあるが、いずれも巨大立方体"結界"の中での戦いという設定があり、その境界壁面に相手をぶつけるとダメージを与えることができる。

三本勝負で二勝すると次の戦いに挑戦。二人同時プレイも可能で、この場合の敗者はゲーム終了、勝者はコンピューター側と対戦を続ける。基板販売のみでOP価格二十万八千円。

「コンゴ」は同名SF映画をもとにしたもので、得点の加算とダイヤモンドを集めていくのがゲームの目的になっている。

プレイフィールド中央には、一定条件で開くミニフィールドがあるのが大きな特徴で、内部のゴリラを動かしてボールを弾きながらCONGOランプを完成させると、ダイヤが大量に手に入る。集めたダイヤの個数により、さまざまなフィーチャーがスタートする。

このほかボタンで点灯個所の変更ができるランプターゲット、ドットマトリクス画面上でのボールト走行ゲーム、岩山を回り込むように転がる火山噴火レーンなどいろいろと趣向を凝らしてある。標準価格七十万円。

コンゴ

動くリング狙いボールを
ペダルで飛ばす
トーゴの「ステップオン」

(株)トーゴ（本社東京、山田數夫社長）からプライズゲーム機「ステップオン」が、四月中旬発売となった。

これはペダルを踏んでボールを前方へ飛ばし、ターゲットのリングに入れて得点を重ねていくというゲーム機。

プレイヤーはハンドルを握ってボールを飛ばす方向を決め、足元のペダルを踏むとボールがボックス内の下部から飛び上がって出てくる。ターゲットリングは盤面に四カ所付いており、上部の左右と中央の三つのリングはランダムに垂直回転するので、ボールを入れるのが難しくなっており、得点は各二点。もう一つは下の方にあり、これは回転せずに左端から右端まで水平にスライド移動しており、得点は一点。

それぞれのリングに狙いをつけてペダルを踏むが、少し足の力が必要でリングの動きを見てタイミングよく飛ばすのが難しい。タイマー内に一定得点以上になると百五十ミリカプセル景品が、足元に払い出される。景品の内容は盤面にある窓から分かるようになっている。定価九十万円。

ステップオン

話題のマシン

「モデル２」の２人用CGガンゲーム
ヘリでテロ撃破
セガ社「ガンブレードNY」（DX）

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社「モデル2」による二人用CGガンゲーム機「ガンブレード・ニューヨーク」が四月下旬発売となる。

これは二〇〇五年の夏、ニューヨークを占領した武装テロリストを、超低空飛行も可能な特殊武装ヘリコプターに乗ったガンナーがやっつけていくというもの。備え付けのリアクション付き連射式ガン（弾切れなし）を操作する。

テロリストたちは武装アンドロイドで、AI（人工知能）思考が組込まれており、状況の変化に応じてその都度違った反応を見せるのが最大の特徴で、プレイするたびに同じ場面でも敵の動きが異なるため、展開も違ったものになる。

ヘリは自動的に障害物を回避しながら飛行し、動き回る敵に自動的にフォーカスしながら照準の方向に縦横無尽に画面がスクロールしていく。途中で乗り捨てられたタクシーやドラム缶などを撃つと爆発するので、ボムとして有効に使える。

ガンブレード・ニューヨーク

背景には五番街やタイムズスクエア、国連本部などニューヨークの街並みや建物がリアルに再現されている。一ステージに出現する敵をすべて撃破すれば、次のステージへと進む。ゲームは持ち機数制。二人用DXタイプでOP価格百七十万円。SDタイプも後日発売。

セガ・ピンボール社フリッパー
007の趣向で
データから「ゴールデンアイ」

データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）から、米国セガ・ピンボール社製フリッパー「ゴールデンアイ」が四月十日発売となった。

これは映画「007」シリーズの同名タイトルをモチーフにしたもので、プレイフィールド中央部にレーダーに見立てた大きなパラボラアンテナが設置されているのが特徴。これは中心部に磁石が付いており、一定条件でボールをキャッチし左右に首を振るように動き、マルチボールのチャンスとなるもので、アイキャッチ効果もある。

ゴールデンアイ

このほかマグネット式ジャンプ台、一定条件で落ちたボールが戻るマグナバック、フィールド中央部で行なわれる五種類のミニゲーム、さらにドットマトリクス画面と連動したビッグゲーム、ジャックポットなど、同名映画をもとにしたフィーチャーが多くある。OP価格五十七万八千円。

クイズ「イントロドンドン」
音楽や音声当て
サン電子製「ST－V」ソフト

サン電子(株)（本社愛知県江南市、前田昌美社長）開発TVクイズゲーム機「カラオケクイズ・イントロドンドン」が、セガ社から「ST－V」ソフトとして四月十一日発売となった。

これは流れる音楽（CM、TV番組、演歌など十ジャンル）に関する曲名、歌手名、番組名、CM商品名などを当てる"音楽クイズ"と、鳴き声や音を聞いて動物や虫、乗り物名を答える"音あてクイズ"がある。レバーと一つのボタンを操作。

クイズに正解すると、次の出題のジャンルを選択できる。日本を八分割した八ステージ構成で、一ステージは最大二十五個のパネル（クイズ一問）から成り、正解したパネルが自分の領地になる。ステージは設定パネルの過半数を正解するとクリアだが、クリアできなかった場合は再び同じステージに挑戦。ゲームはライフ制で、間違ったり時間切れで一つ減り、設定ライフ数がなくなるとゲーム終了。最後に「音楽通信簿」を表示。カセットOP価格十一万八千円。

カラオケクイズ・イントロDon Don！

「ST－V」用ゴルフゲーム
名門コース演出
T&Eソフト製「ペブルビーチ」

(株)ティーアンドイーソフト（本社名古屋、横山俊朗社長）開発TVゴルフゲーム「ペブルビーチ・ザ・グレートショット」が、「ST－V」用ソフトとしてセガ社から三月中旬発売となった。

T&Eソフトは家庭用ソフトメーカーで、これが同社初の業務用ゲームとなる。「ペブルビーチ」を冠したタイトルのSFCソフトをグレードアップし、業務用化したもので、基本的なゲーム内容はほぼ同じ。きめ細かい画像で名門ゴルフコースをリアルに再現し、多数のギャラリーの歓声や動きなどの演出もある。

八方向レバーとボタン一つを操作。クラブを選び打つポイントとパワー、方向を決めショット。持ちボール数制。パーやドラコン、ニアピンなどでボール数が増加。カセットOP価格九万八千円。

ペブルビーチ・ザ・グレートショット

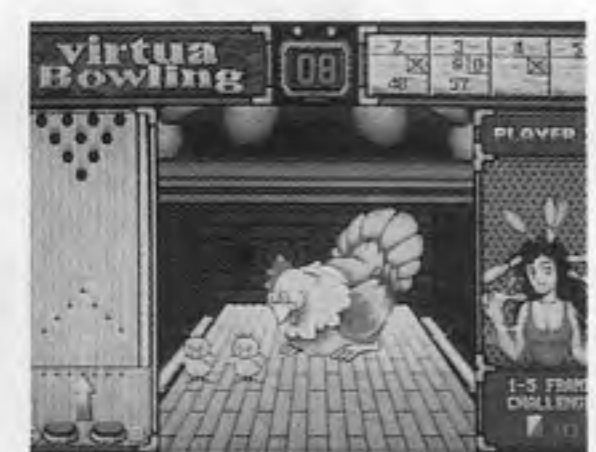
話題のマシン

（第510号～第514号）

電脳戦機バーチャロン（VS）
同社同名機の対戦用「バーサスシティ」キャビネット版。2本のレバーを使う操作方法やゲーム内容は「2P」と同じ。標準価格165万円。　【セガ社】No.513

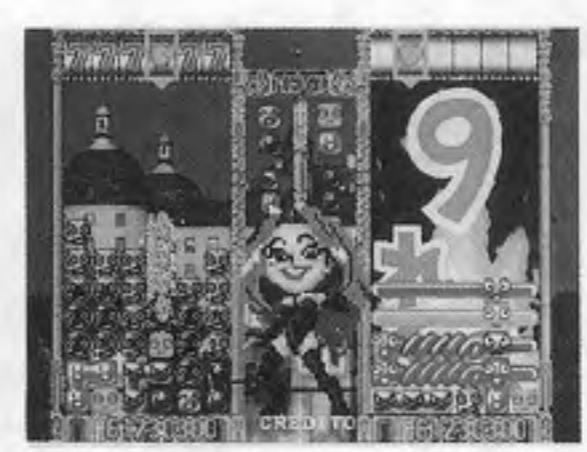
マンクスTT（2P）
同社同名機の2人用ツインタイプ。2人通信プレイで「DX」の操作性を踏襲しソフトを改良したもの。標準価格235万円。　【セガ社】No.513

D&Dシャドー・オーバー・ミスタラ
「CPSⅡ」第14弾。剣や魔法を使って敵を倒しながら、謎解きで宝を取り成長していく。キャラは6人。ソフト基板OP価格11万9千円。【カプコン】No.513

龍虎の拳・外伝
「ネオジオ」ソフト。「龍虎の拳」シリーズ3作目。モーションキャプチャーで動きが滑らか。キャラは8人。カセットOP価格9万8千円。　【SNK】No.514

バーチャボウリング
TVボウリングゲーム。トラックボールかレバー操作の2タイプある。1ステージ5フレーム制。基板OP価格15万8千円。　【アルタ／IGS】No.513

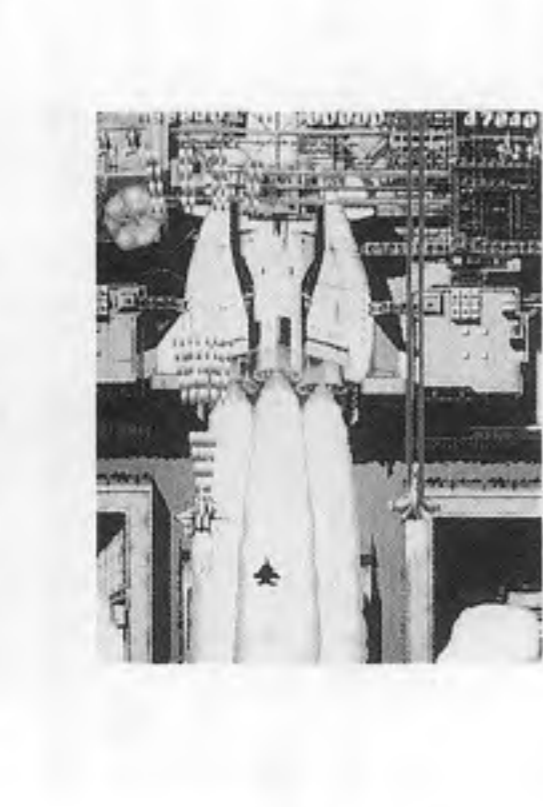
バトルガレッガ
縦スクロールのTVシューティングゲーム。飛行形態の変更可能なオプション機なども駆使。基板OP価格16万8千円。【エイティング／ライジング】No.513

タイムクライシス（DX）
「システムスーパー22」使用の1人用CGガンゲーム機。足元のペダルで物陰に隠れたり銃弾補給する新システムを採用。価格173万円。　【ナムコ】No.513

キャノンダンサー
TV格闘アクションゲーム。テロ軍団と戦うもので、ステージが船上、絶壁など変化に富む。基板OP価格15万8千円。
【ミッチェル／アトラス】No.513

でろ～んでろでろ
TV落下物パズルゲーム。並べて消すと隣接キャラが両手を左右へ伸ばして連鎖消しが続き、大量消しにつながる。基板OP価格14万8千円。【テクモ】No.513

タタコット
TVモグラ叩きタイプのアーケードゲーム機。CG画像の虫などが現れる画面を備え付けのハンマーで叩いて得点を上げる。OP価格62万円。【セガ社】No.510

タイムクライシス（SD）
同社同名機のスタンダードタイプ。操作方法やゲーム内容は「DX」と同じ。29インチアップライト型キャビネットで価格98万円。　【ナムコ】No.514

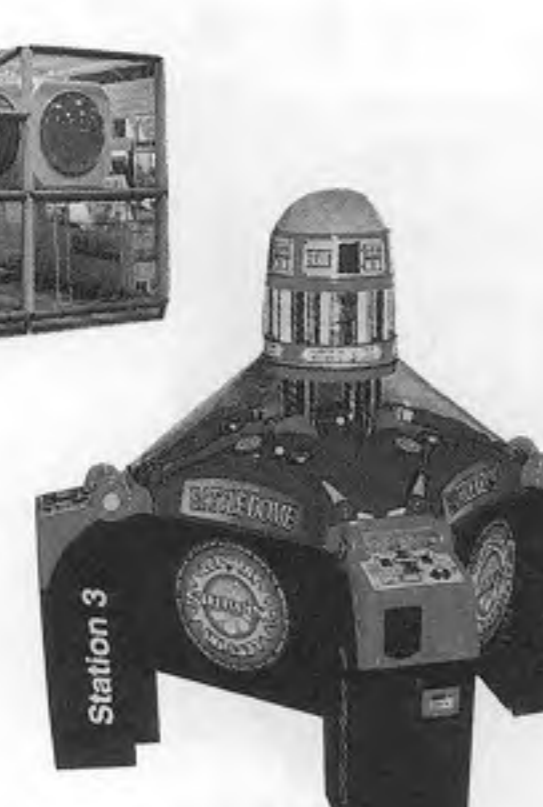
エースドライバービクトリーラップ
「システム22」使用CGドライブゲーム機。新コースやモードを追加。2P「SD」型価格223万円。前作3タイプの各改造キット販売もある。【ナムコ】No.514

アクウギャレット
縦スクロールTVシューティングゲーム。ショット4種とボム2種を駆使。1Pと2Pの戦闘機は異なる。基板OP価格16万8千円。　【バンプレスト】No.514

ランディングギア
「JCシステム」第2弾のCG飛行シミュレーションゲーム機。操縦桿とスロットルレバーで目標地点に着陸させる。標準価格149万円。　【タイトー】No.514

セクシーパロディウス
横スクロールのTVシューティングゲーム。難易度3段階から選択。「システムGX」サブ基板OP価格9万8千円、基板セット18万8千円。【コナミ】No.514

それいけトーマス
レール走行式乗物機。350ミリゲージ。キャラクターカード払い出し装置付き。ホープのOEM生産。2人乗り車両でOP価格168万円。【バンプレスト】No.512

キッズバーガー
定置型乗物機。ハンバーガーショップをテーマに、ハンバーガーやフライポテトを作る遊びやレジなどを設置。2人乗りで定価90万円。　【真砂工業】No.511

わんぱく工場　Ⅱ
アスレチック遊具。前作にボールプールやネット状はしご、チューブの滑り台、エアーチューブのアーチなどを追加。見積り価格490万円。　【タスコ】No.510

アメリカンバトルゲーム
4人用アーケードゲーム機。中央が盛り上がったフィールドでボールをフリッパーで弾き合い相手ゴールへ入れる。OP価格128万円。　【サンワイズ】No.513

スペースファイター
エレメカシューティングゲーム機。小さな玉を連射し30匹のエイリアンを倒していく。一定得点以上で景品を払い出す。OP価格78万円。【ジャレコ】No.512

ラズマタッズ　Ⅱ
人間の価値を金額に換算するTVテスト機のバージョンアップ版。2人プレイで互いに評価するモードなどを追加。OP価格59万円。【アイマックス】No.510

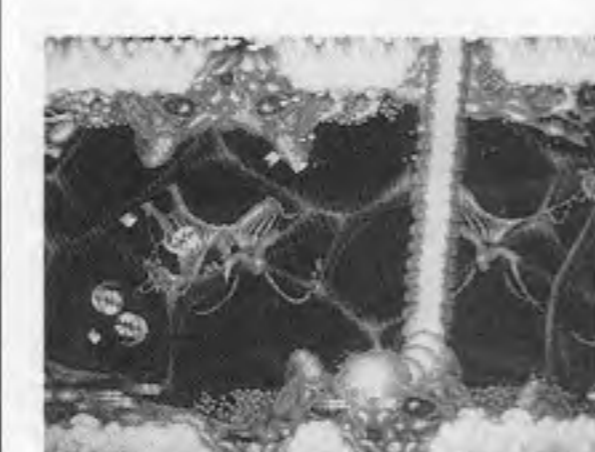
総目録

No.93

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❸乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

エリア51
米国TWI／アタリゲームズ社製の2人用TVガンゲーム機。実写撮り込みとCGレンダリングによる画像。終了後データ表示。価格75万円。【ナムコ】No.510

隠忍（おに）
TV武器格闘ゲーム。和風にアレンジされた世界で、変身やコマンド技を使いながら異様な敵と戦う。基板OP価格16万8千円。　【バンプレスト】No.510

マンクスTT（DX）
「モデル2」使用CGバイクレースゲーム機。リアルな揺れや振動を起こす新機構採用。コースは2種。通信機能付き。OP価格98万円。　【セガ社】No.510

沙羅曼蛇　2
TVシューティングゲームで前作の続編。オプションが多彩。「システムGX」サブ基板OP価格9万8千円、基板セット18万8千円。　【コナミ】No.511

19XX
同社"19"シリーズ5作目のTVシューティングゲームで「CPSⅡ」第13弾。2種類の新兵器を駆使。ソフト基板OP価格11万9千円。【カプコン】No.511

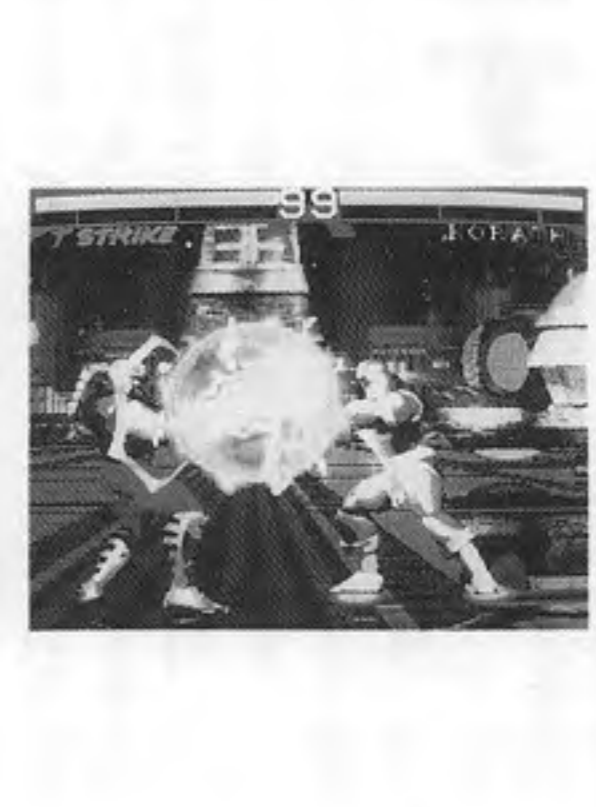
電脳戦機バーチャロン（2P）
「モデル2」によるCGロボット対戦ゲーム機。ロボは8種類。2本のレバー操作で移動、ボタンで特殊武器などを発射。OP価格198万円。　【セガ社】No.511

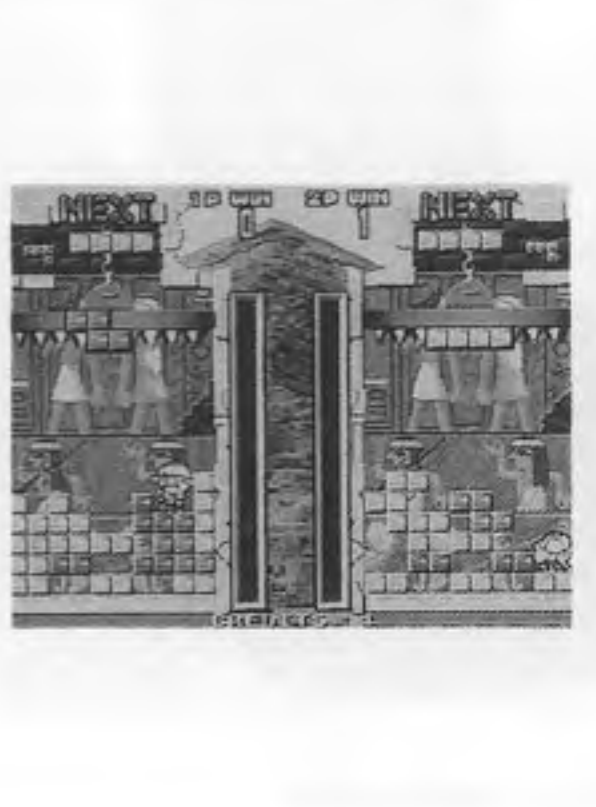
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
バージョンアップした落下物パズルゲーム。ボールの変化が多彩に。「システムGX」サブ基板OP価格9万8千円、基板セット15万8千円。【コナミ】No.510

ダートダッシュ（SD）
同名機のスタンダード型で1人用。5ステージ周回制。自動車は3種。危険を知らせるコースナビゲーションシステムもある。価格123万円。　【ナムコ】No.510

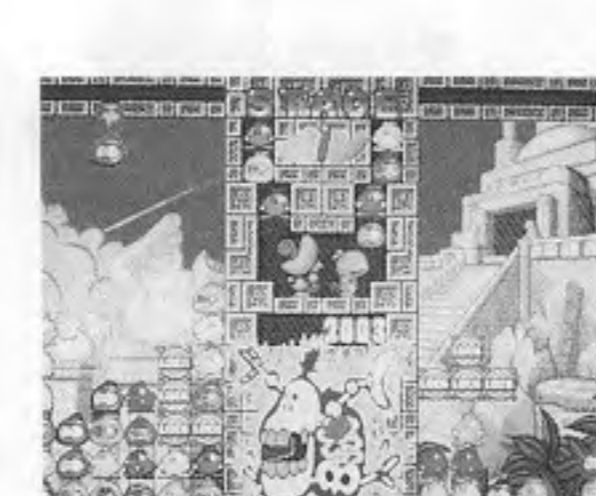
ダートダッシュ（DX）
「システムスーパー22」使用CGドライブゲーム機。オフロード走行で、路面状態を座席に伝えるエアスプリング式を採用。価格265万円。　【ナムコ】No.510

フリップランド
4人用TVドライブゲーム機。CGレンダリングによる画像で上級と初級、他車を追いかける鬼ごっこモードもある。OP価格168万円。【サンワイズ】No.512

ソウルエッジ
「システム11」によるCG武器格闘ゲーム。剣を中心とした武器を使い、つばぜり合いなど多彩な攻防を展開する。基板OP価格23万8千円。【ナムコ】No.512

アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム
TV対戦格闘ゲーム。米国コミックキャラ4人を使用。「MLC」基板でOP価格15万8千円。
【データイースト】No.511

アニマル電脳アワー
TVクイズゲーム機。4人用で早く正解した者ほど得点が高い。映像表示のクイズが中心。29インチアップライト型OP価格68万円。【データイースト】No.511

テトリス・プラス
「メガシステム32」第7弾のTVパズルゲーム。「テトリス」に2つのモードを追加。カセット定価8万8千円、基板セット18万6千円。【ジャレコ】No.511

ミッドナイトラン（2P）
同社同名機の2人用ツインタイプ。CGレンダリング画像により一般道路を疾走するカーレースゲーム機。OP価格138万円。
【コナミ】No.511

大牌砦
TVパズルゲーム"牌砦"シリーズのバージョンアップ版。牌の山の画面視点を逆方向から見たものに切替え可能。基板OP価格14万8千円。【メトロ】No.512

ぴっくる
TV落下物パズルゲーム。落下キャラを縦、横、L字型に並べて消す。巨大キャラも出現。基板OP価格13万8千円。
【メトロ／バンプレスト】No.512

究極タイガー　Ⅱ
「F3システム」第11弾で前作をパワーアップ。2人用は武器が違う。カートリッジOP価格5万8千円、基板セット15万6千円。【タクミ／タイトー】No.512

ビッグトーナメントゴルフ
「ネオジオ」ソフトのゴルフゲーム。能力が異なるキャラ6人から選択。2人用はマッチプレイも。カセットOP価格9万8千円。【ナスカ／SNK】No.512

スカルファング
TVシューティングゲーム。縦スクロールの速度制御や自機回転など独特のシステムを採用。「MLC」基板でOP価格15万8千円。【データイースト】No.512

オセロダービー
TVオセロゲーム。画面下でゲーム中の優劣により白馬と黒馬が競走するという演出がある。基板OP価格12万8千円。
【ツクダ／サンワイズ】No.512

まるちかめらあいず No.267

一服の効用

山川萬里

鎌先から電話があって、体調を崩してしまい「知識人」の原稿がどうにも間にあいそうでないとの由である。

年齢が同じようであると体調も同じようになるのかならないのかは分らないのだが、今回は鎌先とほぼ同じようなコンディションにこちらも陥っていたので驚いた。やはり問題はある程度年齢にかかわってくるのであろう。

私も鎌先も、今でも自動車の排ガスに較べたら煙草の煙による害の程度なんかはたかが知れたものだとおもっている。

躯のためによくないから禁煙をするようになろうとは夢にもおもったことがなかった。

ただこれは鎌先もたまたまそうだったのだが一九七五年の二月に二人とも吐血をしてしまい、あの時には二人とも、いろいろときつい検査を受けさされ、医者から節煙ではなくて禁煙をするのが好ましいであろうと説教をくってしまった。

しかし一個月もたたない間に、二人とも旧に倍して煙草の本数を増やしてしまっている。

どうして煙草を喫うのか、あまりその手のことを考えたことがないのも鎌先と私に共通しているのだが、鎌先に訊ねてみると、やはり美味しいのだろうねという。

確かに美味しいから喫っていることには間違いない。煙草を美味しいと感じることが出来るのは健康のバロメーターだという人もいる。

有名なイギリスの作家が、朝ホテルのロビーで紅茶を飲みながら、チョコレートを口に含み煙草を喫う時間を至福の時間として、朝の柔らかな芝生に反射する光の中に描写していたが、そういう感じは非常によく分る。

私も鎌先も紅茶ではなくて緑茶ではあるのだが、それにチョコレートと煙草というとりあわせは、家庭内ではよくやっている。

チョコレートとお茶によくあう煙草はチャコールフィルターの煙草であることも当然知っている。ずっと読んでゆくとはたせるかな、イギリスの作家がたゆたう煙の行方を目の端で追いながら、右手にはさんでいるのもやはりチャコールフィルターの煙草であった。

こういう場面に遭遇すると、無意識の裡に自然に煙草に火がつき、煙はゆっくりと吸いこまれ、またゆっくりと吐き出されていることになる。

生の喜びを増幅するために煙草を喫っているんだろうなと鎌先はいう。

つまらない時を何とか流れるようにしたいという下心から煙草をすう人もいるのだろうけど、私はやはり鎌先に近い立場だ。新聞を見ていても、週刊誌を見ていても、書籍を見ていても、TVを見ていても、面白いというところに出会うと、その面白さを充分楽しむためにはどうしても煙草に火をつけて一服したくなってしまう。

面白さ、生きていることの快感をもっともっと増幅したいとおもってしまう。そうするととりあえず煙草に火がついているということになってしまっている。

駅のベンチでの一服は一体全体どういうところからくるものであろうか。

鎌先がよく乗車する駅も、私がよく乗降する駅も、郊外の私鉄の駅である。はじめはラッシュ時に禁煙の時間帯が設定されていただけであったのが、今ではすべての時間にわたって禁煙になってしまっている。ただ不可解なのは、ホームの一隅に灰皿を集めて置いてあり、喫煙コーナーという看板が掲げてある。ここで喫煙をしていると、今では駅員が放送をするのではなくて、テープに駅では禁煙をお願いしているので御協力下さいと吹きこんであるのを、駅員がボタンを押して流してくる。

その放送が流れるタイミングがおかしいといえばおかしいのである。いつでも改札口を入ってそのコーナーへ行き、さて一服と煙草を一本とりだして口に銜え、ライターで火をつけ深く一服を吸いこむのと同時に禁煙の放送が流れはじめる。

鎌先にきいたら、鎌先も同じようなことをよく体験しているという。多分ホームに設置してあるビデオで喫煙しているところを駅員が見ていて、よく喫煙をする人が改札を入っていったら禁煙の放送のボタンを押すのではないかということになった。

今回鎌先が体調を崩したのも、私がコンディションを悪くしたのも偶然に同じ理由で、煙草の喫い過ぎが続いたためであった。

この三、四個月の間、一日百五十本ぐらいの煙草を喫っていた。喫茶店で人と会っても、人と話をするのが楽しくて、その楽しさを増幅さすためにチェーンスモーカーになる。飲み屋でも同じである。喫茶店や飲み屋で女の人が煙草をくれと所望してくるのは、こちらと同じように女の人も話が楽しいからそうするのではなかろうかとよけいに煙草が美味しく、楽しい夢見心地にさせてくれる。深夜一人で読書をしていて佳境にはまりこんでゆけば、これも次から次へとその佳境を更に増幅さすためにチェーンスモークを重ね続けてしまう。

無節操といえば無節操な喫煙生活を四十年以上も続けた挙句が、鎌先と私はほぼ時を同じくして胸に痛みをおぼえ、声が嗄れて変な感じになったなと思う間もなく殆んど声が出なくなってしまった。そういう状態でも煙草は喫えば美味しいのが困るのだが、背中が寒くなって震えがきたりする。多分胸の中の熱は相当酷いものであろう。電話では話すのが辛くて葉書のやりとりでお互いの状態が大体分ったのだが、鎌先も私も生れてからはじめての禁煙をこのところ続けている。

別に禁煙することが望みなのではないので胸の傷みが去り、熱がひき、声が出るようになり、話を続けても疲れを感じなくなるようになれば、また一服を楽しみたい。

禁煙をするようになってからは、カラーで見ていたシーンが白黒のシーンに変ってしまったような味気なさしか感じられない。音のシーンでもモノトーンしかきこえてこない。人の話、読書のシーンでも要約だけが残り、その周囲で戯れていたはずの光、色、音、匂いなどが殆んど記憶に残らず、白々しい感じだけが強い。

今配達されてきた夕刊には、八十歳前後の市川崑監督が、元気に煙草を銜えている写真が載っている。羨ましい限りである。

ストラトスフィアタワー

最上部にスリルライド

「ハイローラー」と「ビッグショット」

米国ラスベガス大通り(通称ストリップ)沿いで九一年十一月から建設が始まった「ストラトスフィアタワー」が、第一期工事を終え、四月三十日にオープンする。これはナスダックに株式を公開しているストラトスフィア社が五億五千万ドルかけて作ったもので、今年十二月の第二期工事終了ですべて完成する。

かつて「ベガスワールド」カジノホテルのあった土地に、高さ三百五十㍍のタワーと、その地上部分に一階一万八千平方㍍(うちカジノが九千平方㍍)、二階以上一万三千平方㍍のカジノホテルを建設した。ホテル客室は千五百室を用意するという。ショッピングモール、駐車場(四千台)もある。

「ストラトスフィアタワー」の高さ三百五十㍍は、パリのエッフェル塔や東京タワーより高い。観光目的の専用タワーとしては米国で最も高いタワーとなる。

高さ二百三十五㍍から上に十二階建ての「ポッド」と呼ばれる展望用ゾーンがあり、地上部分と「ポッド」を結ぶ四台の二階建て高速エレベーターがある。エレベーターの速度は毎分四百二十七㍍なので、四十秒で「ポッド」に到達できる。

「ポッド」の構造は**左の図**のとおり。下から順にレベル1、2、5はタワー事務所用、3は結婚式場(高さ二百四十四㍍)、4は会議場、6は三百六十人席の回転レストラン(一時間で一周する)、7はカクテルラウンジ、8は室内展望デッキ、9は屋外展望デッキ、10は事務所用、12に「ハイローラー」と「ビッグショット」の乗り場がある。

「ハイローラー」はドイツの技術者、ベルナー・ステンゲル氏が設計し、イタリアのS&MC(ストラクチュア&マシンズ・コンストラクション)社が施工を担当した、世界で最も高い所にあるローラーコースター。地上からの高さ二百七十七㍍から「ポッド」の最上部の周りを疾走する。コース全長二百六十三㍍、途中三十二度の傾斜のあるこのコースを三周する。四人乗り車両を九個つなぐ。一時間に七百人が利用できる。

「ビッグショット」は米国S&Sスポーツパワー社が開発した「スペースショット」で、これ自体がスリルを伴うがタワーの最上部にあるので、最も人目を魅きつけるライドとなる。一回十六人が、高さ二百八十㍍から三百二十九㍍へ約四十九㍍を急上昇、急降下して楽しむ。最高時速七十二㌔㍍、上昇時に四G、下降時にマイナス一Gの重力がかかる。

「ストラトスフィアタワー」では二期工事で、タワーの途中を巨大なコングがよじ登るというライドを完成させる。

「ストラトスフィアタワー」の営業は年中無休で、二十四時間いつでも利用できる。タワー上部の「ポッド」からは、ラスベガスの全景が足もとに見えるので、最適の観光名所になる。

STRATOSPHERE Las Vegas

Big Shot
Shoots you, at 45 m.p.h., from the 921 foot level to the 1,081 foot level... then lets you free fall back to the launching pad. You'll experience G forces from less than 0 to over 4 Gs.
High Roller
Zoom around the Pod at over 100 Stories above the Strip
Level 12
The High Roller Boarding Area and Big Shot Launching Pad
Level 10
Non-public Area
Level 9
Outdoor Observation Deck
Level 8
Indoor Observation Deck
Level 7
220 Seat Cocktail Lounge
Level 6
Revolving Restaurant with a Capacity of 360 People
Level 4
Conference and Meeting Rooms
Level 3
Wedding Chapels – Couples will Marry with the entire Las Vegas Valley as a Backdrop
Levels 1, 2, 5
Non-public Areas

ゲーム音楽CD9作

SNKなど4社

ネオジオソフトのビデオも

業務用TVゲーム音楽を収録したCDなどが多数発売されているが、発売日順で見た二―四月のCDなどは次のとおり。

データイーストの「スカルファング」と「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」を収録したゲーム音楽CD「スカルファング・アベンジャーズ……」。そしてADKの「オーバートップ」と「押し出しジントリック」を収録したゲーム音楽CD「オーバートップ・押し出し……」がそれぞれ、サイトロンレーベルの千五百円で、二月二十一日ポニーキャニオンから発売された。

SNK「リアルバウト餓狼伝説」のアレンジ版を収録したCD「リアルバウト餓狼伝説」は同様に三月六日、二千五百円で発売された。

ザウルスの「神風拳」を収録したCD「神風拳ザウルス」も同様に千五百円で、三月二十一日ポニーキャニオンから発売。同時に「リアルバウト餓狼伝説」の最強プレイなど収録したビデオ／LDがポニーキャニオンから発売された。九十分収録でビデオ／LDともに四千八百円。

一方、カプコン「19XX」のゲーム音楽を収録したCD「19XX」(二千円)が、初のカプコン・ビクターサウンドシリーズとして四月三日ビクターエンタテインメントから発売された。

SNK「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」のゲーム音楽を収録した同名のCDは、千五百円で四月三日にポニーキャニオンから発売。

コナミの「沙羅曼蛇2」のゲーム音楽を収録した同名のCDは、二千二百円で四月五日にキングレコードから発売された。

ザウルス「超鉄ブリキンガー」を収録したゲーム音楽CD「超鉄ブリキンガー」は、千五百円で四月十九日にポニーキャニオンから発売。

コナミの「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」のゲーム音楽を収録した同名のCDは、二千二百円で四月二十四日にキングレコードから発売された。

以上のうちポニーキャニオン発売のゲーム音楽CDは、すべて「サイトロン」レーベル。ザウルス、ADKのゲームはSNKネオジオ用のゲームソフト。またコナミのゲーム音楽については、レーベルは「コナミ」となっている。

演奏者はデータイーストがデータイースト・ゲーマデリック、ADKがADKサウンドファクトリー、SNKがSNK新世界楽曲雑技団、コナミがコナミ矩形波倶楽部となっているが、ザウルスとカプコンは特別の表記がない。

ゲーム音楽の収録にはTVゲームから直接採用したオリジナルのゲームサウンドトラック版と、その曲をアレンジ演奏したアレンジ版がある。ほとんどの場合はオリジナル・サントラ版として制作されているが、「リアルバウト餓狼伝説」がボーカルアレンジ版となっているほか、「スカルファング・アベンジャー……」でも一部アレンジ版が加えられているなど、いくつか制作上の違いはある。

なおCDにはステッカーなどが付いている。

タイトー「X-2000」ベスト20　2月分

	前回	タイトル	アーチスト
1	14	DEPARTURES	globe
2	2	Chase the Chance	安室　奈美恵
3	1	ズルい女	シャ乱Q
4	4	I BELIEVE	華原　朋美
5	5	My Babe君が眠るまで	シャ乱Q
6	3	Hello, Again～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
7	99	空も飛べるはず	スピッツ
8	6	Body Feels EXIT	安室　奈美恵
9	－	幸せになりたい	内田　有紀
10	18	ゲレンデがとけるほど恋したい！	広瀬　香美
11	8	TOMORROW	岡本　真夜
12	13	輪舞曲（ロンド）	松任谷　由美
13	11	LOVE PHANTOM	B'z
14	9	ロビンソン	スピッツ
15	12	俺たちに明日はある	SMAP
16	－	名もなき詩	Mr. Children
17	7	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come True
18	－	マイ フレンド	ZARD
19	－	ガッツだぜ!!	ウルフルズ
20	16	シングルベッド	シャ乱Q

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	8.35
2	1	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.17
3	—	バーチャファイター　キッズ（セガ社） Virtua Fighter Kids (Sega)	7.86
4	2	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	6.85
5	—	マジカルドロップ　2（データイースト／SNKネオジオ） Magical Drop II (Data East/SNK)	6.79
6	4	鉄拳　2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.54
7	—	スラムダンク　2（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	6.40
8	6	セクシーパロディウス（コナミ） Sexy Parodius (Konami)	6.33
9	8	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	6.26
10	7	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.25
11	3	リアルバウト餓狼伝説（SNKネオジオ） Real Bout — Fatal Fury V (SNK)	6.16
12	9	ファイティングバイパーズ（セガ社） Fighting Vipers (Sega)	5.78
13	19	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.68
14	10	D&Dシャドーオーバーミスタラ（カプコン） D&D Shadow Over Mystara (Capcom)	5.63
15	—	プライムゴールEX（ナムコ） Prime Goal EX (Namco)	5.54
16	13	パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	5.50
17	25	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.47
18	22	進め！対戦ぱずるだま（コナミ） Let's Attack Crazy Cross (Konami)	5.45
19	23	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.44
20	37	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNKネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK)	5.43
21	11	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.38
22	21	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom)	5.33
23	17	流星雀士キララスター（ジャレコ） Mahjong Kirara Star* (Jaleco)	5.31
24	30	戦球（セイブ） Sen Kyu (Seibu)	5.30
25	15	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	5.29

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	8.07
2	2	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	7.96
3	3	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	7.47
4	5	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	7.19
5	4	エースドライバービクトリーカップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver — Victory Cup (SD/DX) (Namco)	6.80
6	9	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	6.67
7	7	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	6.64
8	14	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.36
9	8	マンクスTT（DX／2P）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	6.33
10	11	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.27
11	10	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	6.22
12	6	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	6.08
13	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.92
14	12	スカイターゲット（SD／DX）（セガ社） Sky Target (SD/DX) (Sega)	5.50
15	15	クイズドレミファグランプリ　2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	5.42

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	5.50
2	5	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.17
3	4	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.08
4	7	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	5.00
5	2	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.67

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	9.06
2	—	人相鑑定団（データイースト） Fortuneteller on Physiognomy (Data East)	5.57
3	2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.53
4	3	ラズマタッズ2（アイマックス） Razzmatazz 2 (Imax)	5.00
5	5	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.88

Sega GameWorks' Joint Venture Plan

Sega GameWorks L.L.C., Redwood City, CA, a joint venture company by Sega Enterprises Ltd., Tokyo, DreamWorks SKG, and MCA Inc., U.S.A., was established on March 28. This was revealed by Sega on April 4. 46% of the total assets (about US$200 million) of Sega GameWorks, was invested by Sega, and 27% each by DreamWorks and MCA.

Sega GameWorks will conduct arcade operations in North America and Latin America, and coin-op game sales in North America. Meanwhile, Sega Enterprises USA will conduct manufacture of coin-op games and sales in Latin America, manufacture of pinball games (Sega Pinball), and includes the gaming division (Sega Gaming). Sega Enterprises USA will continue to operate. Sega GameWorks will open a new-concept arcade (not containing attractions such as darkrides and simulation theaters) in November 1996 in Seattle, and then in December in Las Vegas. In the starting year 10–15 locations will be established with the target at 100 locations over the first five years.

Skip Paul, former vice-president of MCA, assumed office as CEO of Sega GameWorks. The board of directors is composed of Hayao Nakayama, president of Sega, David Rosen, officer of Sega, Katsufumi Miyazawa, vice-president of Sega USA, Takeshi Uehara, overseas sales manager of Sega, Jeffrey Katzenberg and Ronald Nelson from DreamWorks, and also Brian Mulligan and Glenn Gumpel, vice-presidents of MCA. No further detailed information about positions is given.

The three companies announced that they reached a basic agreement on Sega GameWorks in September last year (*see "Game Machine" No. 506*). It has taken about half a year since then to work out the concrete details. At first, this joint venture envisaged a US-wide development of amusement theme parks (ATPs) as imagined by Sega. However, it is likely that those attractions central to Sega's ATP concept have disappeared from the plans. The likely reason for this is that the focus is to be on an entirely new concept for the amusement game business in North America. Sega GameWorks estimates to post $120 million and $25 million as its coin-op and operation income goals for fiscal 1996.

AM Show '97 At New Venue

JAMMA decided on March 5 to hold next year's Amusement Machine Show on September 18–21 at "Tokyo Big Sight". The official schedule will be determined within the next few days to together with JAPEA, co-sponsor. The last two days will be open to the public.

"Tokyo Big Sight" is a new exhibition venue opened in April this year. Being close to central Tokyo (5 minutes from Shin-Kiba by subway) and conveniently situated, it is highly rated. It is about 65 minutes from Narita by nonstop bus and about 20 minutes from Haneda by nonstop bus.

In the case of Makuhari Messe, it is 27 minutes from Shin-Kiba and more than an hour from the central quarters of Tokyo. "Tokyo Big Sight" can be reached within 30 minutes. Therefore, many trade shows which have been held at Makuhari Messe are planning to move to "Tokyo Big Sight".

However, JAMMA Show (AM Show) this year will still remain at Makuhari and be held on September 12–14. This was because the only dates available for the "Tokyo Big Sight" were August 22–24 and JAMMA decided to wait until next year, JAMMA secretariat explains. Instead of only one day opened to the public in 1996, two days will be opened to the public from 1997.

Brazil Police Crackdown On Conversion

The Civil Police of Rio de Janeiro, Brazil, raided Game House, Rio de Janeiro, and seized a quantity of interfaces utilized to convert home videos (Sega "Saturn" and SCE "Play Station") to coin-op videos on February 28. This was announced by the Anti-Counterfeit Advisory Group (AAG).

This raid took place following similar raids in Mexico and Argentina, and was the first such case in Brazil. Bob Fay, superintendent of the AAG, said that the distribution of the interfaces is an intellectual property infringement and carries civil as well as criminal penalties and fines.

The Argentine Federal Police raided Casa Mundo, El Mundo del Dragon, and Oliv-Nav, Buenos Aires, and seized a total of 454 counterfeit CD-ROM for "Saturn" and "Play Station" as well as 3,755 counterfeit game cartridges for Sega " Genesis". Three individuals were taken into custody.

Bob Fay said that this seizure of the counterfeit CD-ROMs and cartridges is the first of its kind conducted by AAG in Argentina.

Nintendo, TSMC Settle

Nintendo of America Inc., WA, and Taiwan Semiconductor Mfg. Co., Ltd. (TSMC), Hsi-chu, Taiwan, announced on March 19 that both have agreed to an amicable settlement of all outstanding claims in litigation pending in the US District Court in Northern California.

Although contents of the settlement were not revealed, it was stressed that TSMC would take more positive action in the future to protect intellectual property rights. The largest shareholders in TSMC are the Taiwanese government and Philips, the Dutch electronics giant.

In September 1994, on the charge that TSMC and its American subsidiary were supplying semiconductor chips for "Super NES" counterfeits which were widespread in various countries, Nintendo brought a lawsuit demanding the banning of counterfeit semiconductor chips and compensation for damages (*see "Game Machine" No. 483*).

Donald Brooks, president of TSMC, commented on the settlement, noting "TSMC, in the ourse of its business, is committed to protection of intellectual property rights. TSMC will employ its leadership position in the semiconductor industry to set industry standards for protecting intellectual property rights of others." He added, "TSMC condemns illegal copying and piracy of products, and we have strengthened our procedures to enable us to detect and avoid possible infringement."

Howard Lincoln, chairman of Nintendo of America, stated that Nintendo was very pleased with the settlement, and said "Nintendo applauds TSMC's efforts in this area, and hopes the cooperation between TSMC and Nintendo will serve as an example which others can follow. Nintendo has been a leader in efforts to protect intellectual property rights for the video game industry worldwide. We view this settlement as a significant step in those efforts."

CESA To Hold Its 1st Expo

The Computer Entertainment Software Association (CESA) has announced recently that it will hold the "Tokyo Game Show 96" on August 22–24 at the Tokyo Big Sight. It is rumored that CESA members will not participate in "E3 Tokyo" (Makuhari Messe, Sep. 19–21) which is scheduled by IDSA, USA, as a Japanese version of "E3".

At the "Tokyo Game Show", manufacturers of home video software will exhibit their products, and the show will open to the general public for three days (¥500 is the admission fee for elementary school or younger children and ¥1,000 for other visitors). Exhibitors will distribute free admission tickets to their customers. The number of tickets will depend on the number of booths secured. CESA expects 100,000 people to visit the show.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

システム11第4弾!!
namco
ゼビウス3D/G
単なる2モノや
続編とは格が違う!
最新技術を駆使した、超美麗3DCG!!
テクスチャーポリゴン、モデルアニメーション、
モーフィング、多彩なカメラワーク等これまでの
シューティングゲームの常識をくつがえす高次元映像が
プレイヤーを魅了します。
多種多彩な全7エリア構成
手に汗!手応え・達成感抜群のゲーム性!!
壮麗なビジュアルシーンの連続!!
元祖ゼビウスキャラ(隠れキャラ含む)も登場!!
戦略性が求められる3段階パワーアップシステム!!
これが、No.1の
正統派シューティングゲームだ!!
2人同時プレイ可能!
途中参加・継続プレイ可能!
●モニター:横 ●操作系:8方向レバー・2ボタン
システムスーパー22
Pedal Action Gun Shooting
TIME CRISIS
タイムクライシス
DX
SD
落ちないインカムが
最高のウリです。
システム11採用
3-DCG
バスケットボールゲーム
4人同時プレイ可能!
協力・対戦プレイいずれもOK!
ダンクマニア
DUNK MANIA
イカスぜ、2on2!
キメるぜ、ダンクシュート!
システム11だからできるスピード感あふれる
パス回し、ダンクシュートの爽快感!
まもなく登場
乞うご期待!
PROP CYCLE
プロップサイクル
業界初、新ジャンル!
開発好調!
風に乗って、さあ、冒険に出発だ!
DX
ペダルを踏み込めば、
ファンタスティックな
世界が広がる!
爽快感100%の
スカイ・サイクリング!
大好評
発売中
痛快プライズマシン!!
PAC-CAP
実力勝負!!
ジャマする4匹の
モンスターをクリアして
景品をGet!
ナムコ・オリジナル
150Ø
カプセル対応
カキーン!と快音、10周年!!
SUPER
ワールドスタジアム
96
さあ、毎回連続ヒットの
スーパーワールドスタジアムシリーズ、
最新の'96は更に面白くなっての登場です。
10打席目の今シーズン、
打ったー!
やはり大ヒットー!(間違いナシ!)
たたきものといえば
やっぱりこれ!
ワニワニパニック2
替え時チャンス、
到来!
パックスロット
PAC-SLOT
どれが来るかな?
4種類のスーパーリーチで
ドキドキの展開!
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.